بررسی راز ها و اسرار ۴۱۱۴۸

بررسی شخصیت ها، مکان ها، راز های بازی و موضوعات مرتبط

FGS FANS

41148

نویسنده: گروه هواداران فنائی گیمز
کانال تلگرام: @FanaeiFans
گروه تلگرام: @FgsGap

بررسی کامل و جامع بازی ۴۱۱۴۸

41148

نسخه آزمایشی

نویسنده: گروه هواداران فنایی گیمز
کانال تلگرام: @FanaeiFans
جی‌میل: fanaeifans@gmail.com
کانال تلگرامی زاپاس: @FgsFans
تاریخ آخرین ویرایش: ۱ مرداد ۱۴۰۵

ویرایش: نسخه آزمایشی
گروه تلگرام: @FgsGap
ارتباط با ما: از طریق جی‌میل و گروه FGS Gap
قیمت: رایگان

در صورت مشاهده هرگونه کمبود یا ایراد در کتاب، می‌توانید با ما در گروه تلگرامی با لینک @FgsGap یا جی‌میل fanaeifans@gmail.com در میان بگذارید.

لینک کانال تلگرام : https://t.me/FanaeiFans

لینک گروه تلگرام: https://t.me/fgsGap

این کتاب، راهنمایی تحلیلی برای درک عمیق‌تر از جهانِ بازی ۴۱۱۴۸ است. در آن، لایه‌های پنهان روایت، رازهای شخصیت‌ها و نمادهای به‌کاررفته در فضا و داستان، موشکافانه بررسی شده‌اند.

فهرست مطالب:

درباره‌ی بازی 41148 :

بازی ۴۱۱۴۸ یک بازی مستقل ایرانی در سبک اشاره و کلیک است. در این بازی، بازیکن کنترل شخصیتی با نام سینا تنتا را بر عهده دارد. کاراکتر اصلی بازی در داستان حافظه خود را از دست داده و بازیکن باید با حل پازل‌ها و ماموریت‌های درون بازی نیمه پنهان داستان را پیدا کند.

این بازی در قالب چهار اپیزود (که بعدها سازنده این چهار نسخه را در قالب یک نسخه منتشر کرد) برای سیستم عامل اندروید و رایانه‌های شخصی منتشر شد.

منبع: سایت بازی نگار

داستان بازی، روایتی عمیق و هدفمند دارد که در بستری اسطوره‌ای و مبتنی بر تقابل خیر و شر روایت می‌شود. لایه‌های پنهان و رازهای نهفته در آن، بازیکن را به کاوشی چندباره ترغیب می‌کند و هر بار، درکی تازه از عمقِ داستان به دست می‌آید. این رمزپردازیِ هوشمندانه، نه‌تنها بر جذابیتِ روایت افزوده، بلکه ارزشِ بازپخش‌پذیریِ بازی را نیز چندین برابر کرده است.

سینا تنتا، صاحب شرکت مجسمه‌سازی زئوس و یک نابغهٔ رایانه‌ای، در آغاز بازی حافظه‌اش را از دست داده و هیچ خاطره‌ای از پیشینه‌اش ندارد. او فریب مردی به نام فونوس را می‌خورد و مرکز خیریهٔ ۴۱۱۴۸ را که خود را طرفدار آزادی و عدالت معرفی می‌کند، پس از پی‌بردن به ماهیت تروریستی و ضدبشریِ آن، منهدم می‌سازد. اما رفته‌رفته با کمک لی لی شانیاک (دوست‌دخترش)، به واقعیتِ ماجرا پی می‌برد و متوجه اشتباه بزرگ خود می‌شود. پس او به جستجوی رئیس کمپانی سرکل می‌رود تا در شب مراسم رونمایی از نوشیدنی جدید، مدارک جنایت‌های آنها را افشا کند.

دو اپیزود ابتدایی بازی، فضایی وهم‌آلود و پرتنش دارند که حسِ وحشت را به خوبی به بازیکن منتقل می‌کند؛ هر لحظه امکان روبه‌رویی با موجودی ترسناک وجود دارد. اما در دو اپیزود پایانی، این فضای تاریک و دلهره‌آور تا حدی کنار می‌رود و جای خود را به محیطی اکشن‌محور می‌دهد؛ تغییری که هم در روایت و هم در طراحیِ محیط احساس می‌شود.

در این کتاب، بیشتر رازهای بازی را با دقت بررسی کرده‌ایم. از شخصیت‌ها و انگیزه‌های پنهانشان گرفته تا مکان‌ها و نمادهایی که داستان در دل آنها شکل گرفته؛ تلاش کرده‌ایم تا حد امکان، هیچ نکته‌ی مهمی را از قلم نیندازیم. هدفمان این است که با کنار هم گذاشتنِ سرنخ‌ها، به تصویری روشن از دنیای بازی برسیم؛ دنیایی که در خود، پیام‌ها و هشدارهایی پنهان دارد. امیدواریم این نوشته، پاسخگوی پرسش‌های شما باشد.

بخش ۱

آشنایی با شخصیت ها

در این بخش با کاراکتر های بازی از اپیزود ۱ تا ۴ آشنا می‌شوید.

سینا تنتا (سام افیان) :

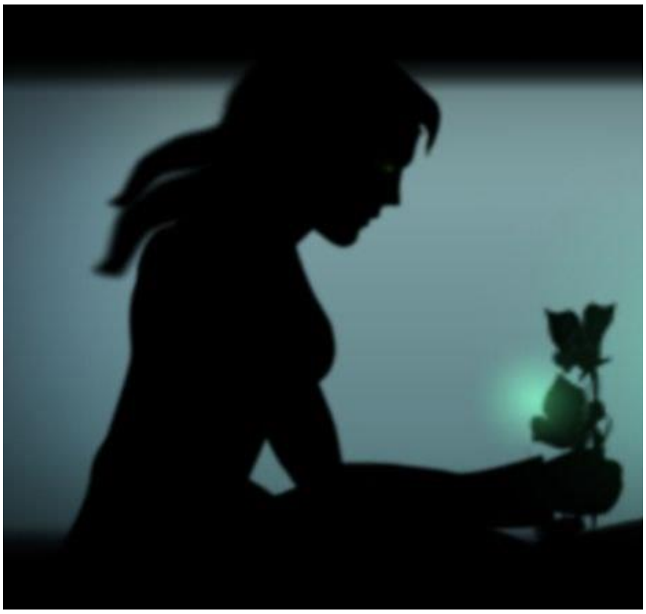


نام مستعار او سینا تنتا و نام اصلی او سام افیان می‌باشد.

او گذشتۀ پیچیده و جالبی دارد (برای اطلاعات بیشتر خاطرات سینا را در بازی 41148 خریداری نمائید) او در مکانی عجیب (کلیسای خورشید) به هوش می آید و متوجه می شود گذشته خودش را فراموش کرده است. سینا تنتا باید راه سخت و طولانی‌ای را طی کند تا به اهدافش برسد ... در طول بازی با شخصیت های زیادی روبه‌رو می شود، همچنین او یک متخصص کامپیوتر و مجسمه ساز می باشد، ظروف سفالی هم تولید می‌کند و یک شرکت کوچک به نام « زئوس » « Zeus » راه اندازی کرد.

همچنین او در آپارتمان ۱۳۶ هتل GIZA زندگی می‌کند.

سارا میتین (لی‌لی شانیاک) :



نام و فامیلی مستعار ایشون سارا میتین (Sara Mittin) است؛ اما نام و نام خانوادگی اصلی این شخص « لی لی شانیاک » می‌باشد.

او در آپارتمان 133 ساختمان Giza زندگی میکرد. او سازمان 41148 را ایجاد کرد و مهم ترین مأموریت را به سینا تنتا داد. او قصد داشت با این سازمان جلوی گسترش بدی، خشونت و گناه را بگیرد.

برای خبردار شدن از گذشته‌ی لیلی، خاطرات لی لی را در بازی 41148 خریداری نمائید.

نام پدرش سامائل کین بوده است که لی‌لی از او خاطرات خوشی ندارد...

همچنین لیلی (سارا) و سینا (سام) یک فرزند به نام « سامین » دارند.

خخخ :



او یک موجود پرنده باحال است که در طول بازی به سینا کمک های زیادی میکند. موجودات پرندهٔ دیگر دقیقا شبیه خخخ اما با نیش در بازی دیده شدند ⬇



❓چرا ظاهر خخخ شبیه آنهاست؟

خخخ هم قبلا جزء آنها بوده ولی چون دل مهربانی داشت و نمی توانست انسان هارا نیش بزند یا به آن‌ها آسیب برساند، نیشش را ازش گرفتند و او را اخراج کردند.

❓ چرا اسم او « خخخ » است؟

نظریه : شاید خ خ خ مخفف سه کلمه باشد شایدم خیر. کسی نمی‌داند.

فونوس نومد :



او بالاترین مقام شناخته شده در بین کلیساهای پدر را دارد و پدر را دیده است!

آن شب که کشتار و اتفاقات عجیبی در کلیسای خورشید صورت گرفت، قرار بود فونوس هم آنجا باشد ولی به دلایلی آمدنش دچار تأخیر شد و اگر نمی شد احتمالا او هم زنده نمی‌ماند.

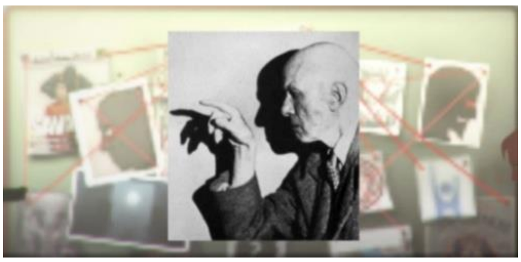
هنگامی که سینا حافظه‌ی خود را از دست داد، فونوس قصد سوءاستفاده از سینا و گمراهی او را داشت که در نهایت موفق نشد.

فونوس مأموریت منفجر کردن سازمان 41148 را به سینا داد.

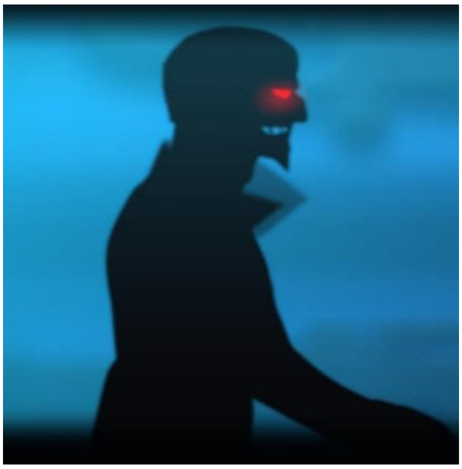
+ جملات برگرفته شده از بازی درباره‌ی فونوس که توسط آرش (همان لی‌لی) گفته شده :

پدر و هم نوعانش هزاران سال پیش برای فریب دادن آدم ها، خودشون رو به شکل خدایانی به مردم نشون می دادن؛ ولی امروزه آنها از خود آدم ها بر علیه خودشون استفاده می کنن! بیرون گود نشستن و به ما میخندن که چطور داریم خودمون رو نابود میکنیم « فونوس هم یکی از همون آدم هاست»

چهره فونوس الهام گرفته شده از سایه آلیستر کراولی است.



آمادو :



او هم مقام بالایی در کلیسای خورشید دارد، می توان گفت دستیار فونوس است و فونوس رئیس اوست. اما عجیب این است که

🩸چرا آمادو، رئیسش (فونوس نومد) رو کشت⁉️

به خاطر اینکه آمادو نمی‌خواست به کلیسای خورشید یک ضرر بسیار سنگین وارد بشه. خلاصه تر بگم: او به کلیسای خورشید وفادار بود. ولی برعکس آمادو، فونوس به راحتی حاضر شد با یک تحدید از طرف سینا، تمامی اطلاعات مهم رو لو بده و شاهد سقوط و از بین رفتن کلیسا باشه! برای همین قبل از اینکه فونوس همه چی رو لو بده، آمادو مجبور به کشتن فونوس شد!

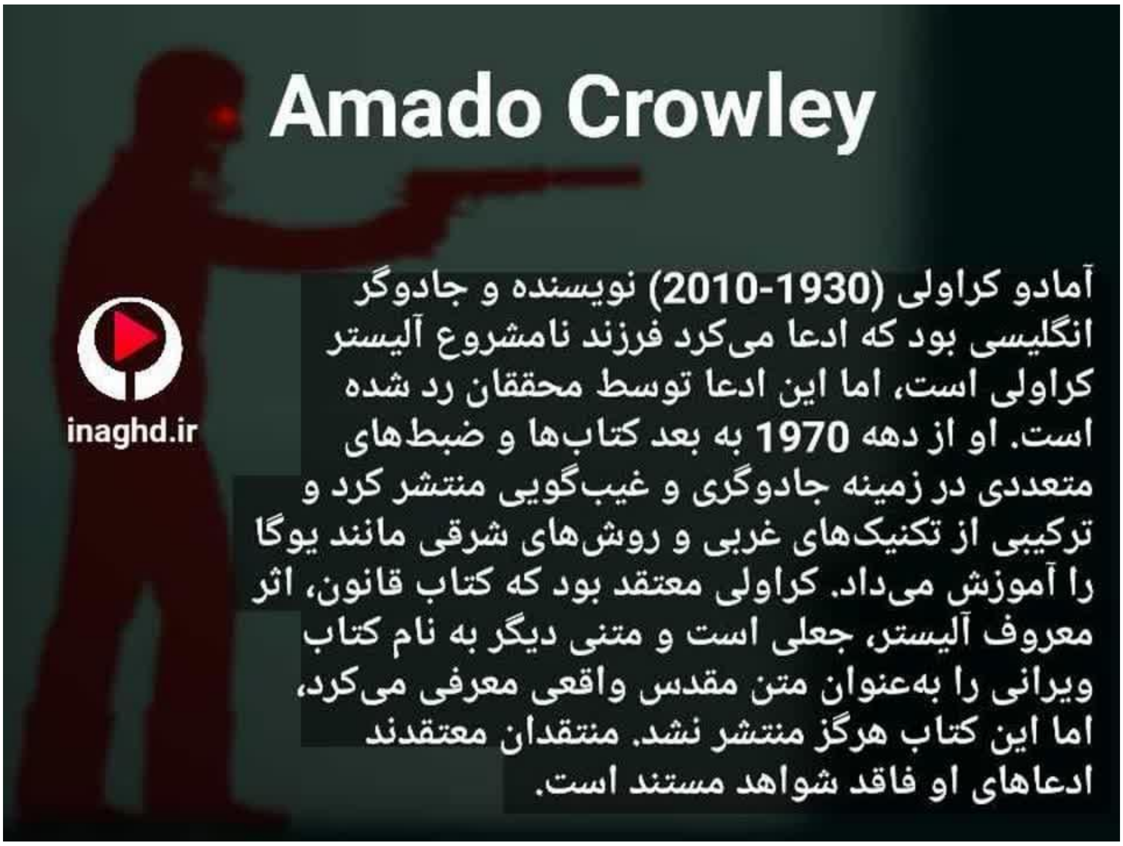
چهره آمادو الهام گرفته شده از آنتوان لاوی است.



اطلاعات بیشتر درمورد آمادو در تصویر پایین ⬇️

منبع: مقاله بررسی اپیزود سوم ۴۱۱۴۸ – سایت آی نقد

لینک مقاله: https://inaghd.ir/41148_3



آسمودوس :



او تنها کسی است که میتواند راه ورود را برای افراد زیرزمین کلیسا باز کند و او به سینا هیچ اعتمادی نداشت.

او مانتوس را به سراغ سینا فرستاده بود . (دربارهٔ اینکه مانتوس چه‌کسی بود، ابهام وجود دارد. محتمل ترین گزینه برادر اوست که در یکی از پایان های اپیزود چهارم، سینا را کشت)

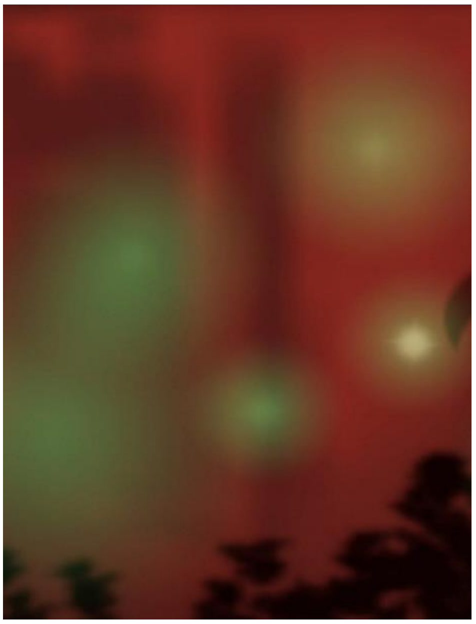
مانتوس (mantus) :



اسمودوس، مانتوس را به دنبال سینا فرستاده بود...

همون‌طور کن بالاتر گفتیم، دربارهٔ اینکه مانتوس چه‌کسی بود، ابهام وجود دارد. محتمل ترین گزینه برادرِ آسمودوس است که در یکی از پایان های اپیزود چهارم، سینا را کشت.

نور های سبز درخشان :



نور های شفادهنده و درخشانی هستند که در «گُل لی‌لی» رشد می‌کنند و پلیدی و دردها را از بین می‌برند. حتی می‌توانند مرده را شفا دهند!

پدر دستور قطع کردن این بوته ها یا گل ها را می‌داد و آنها را نابود می‌کرد.

همچنین سینا بعد از پرت شدن از یک صخره با ارتفاع نسبتا بلند، با جذب کردن 14 تا از این دانه ها، کمر دردش کاملا خوب شد و دیگر هیچ دردی حس نکرد!

❓چرا 14 دانه؟

این عدد به‌خاطر ۱۴ معصوم برای مسلمانان مقدس است.

احتمالا این دانه ها در زنده ماندن لی لی پس از تیر خوردن، دخیل هستند.

❓قضیهٔ این دانه ها چیست؟ (به گفتهٔ خخخ)

زمانش برمی‌گردد به خیلی وقت پیش که داشتن آن تونل (زیرزمین کلیسای خورشید) را می‌کندند و یک پیر مرد آفریقایی دانه های این گیاه را ...   بقیه‌ش ناگفته ماند.

در پایان بازی یک نور سبز بسیار درخشان، آلیستر را از پنجره به بیرون پرت می‌کند؛ احتمالا هویت این نور با این دانه های سبز متفاوت باشد. همچنین آلیستر او را می‌دیده ولی برای انسان ها با چشم غیر مسلح، به صورت یک نور سبز دیده می‌شد.

گالسیا لابولا :



آن می‌تواند هرجور اطلاعاتی که بخواهید را برایتان گیر بیاورد! از آنجایی که او رایگان و مفت کاری را انجام نمی‌دهد، از سینا برای انجام دادن درخواستش، 13 گرم طلا درخواست کرد.

او بیست و پنجمین جنی است که حضرت سلیمان به بند کشید و آن‌قدر توانا است که می‌تواند در یک لحظه تمام علوم را به انسان ها بیاموزد.

او هم مثل دیگر جن‌هایی که سلیمان به بند کشید و پس از مرگ او دوباره آزاد شدند، عاشق طلا است و 13گرم (عددی که شیطانی شناخته می‌شود) طلا را با سینا تنتا معامله می‌کند.

بعد از معامله او ناپدید شد و در طول اپیزود سوم بازی دیگر هیچ خبری از آن نشد. سینا هم از این معامله پشیمان شد.

🔴 **فرضیه کاربران درمورد کاراکتر گالسیا لابولا (توسط ما رد یا تأیید نمی‌شود) :**

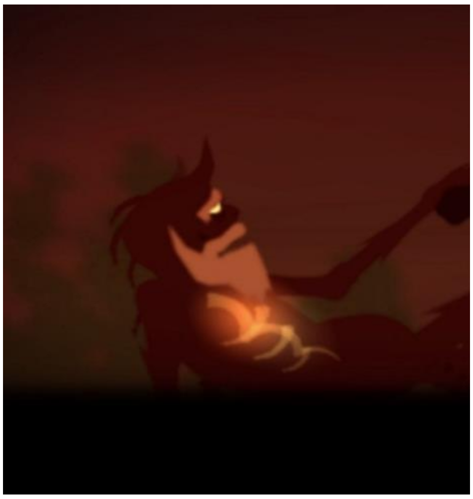
یک جن بود که در زیرزمین کلیسا خورشید زندگی می‌کرد و پدر(شیطان) رو می‌پرستید. اون می‌تونست همه جور اطلاعاتی رو بدست بیاره. (تا اینجا تأیید شده✅)

او بعد از تحقیق درباره سینا، با دیدن دوباره او در کلیسا و طی گفت‌وگویی درباره "وجود خدا" دچار تغییر و تحول میشه اعتقاداتش عوض میشه.

این کارکتر بعد از اینکه به خدا ایمان میاره تصمیم به قتل آلیستر یا شاید کمک به سینا می‌گیره و به ساختمان موزه میره ولی وقتی که اون میرسه سینا مرده بوده، پس میره تا از آلیستر اعتراف بگیره (در آن زمان گالسیا را به صورت نور سبز می‌دیدیم) که در این حین، آلیستر از ترس مدام به عقب میره و از طبقه 33 موزه به پایین پرت میشه و می‌میره! (تأیید نشده ✖️)

❌ و در نهایت با انتشار اپیزود پنجم، این فرضیه رد شد!

موجود پیر :



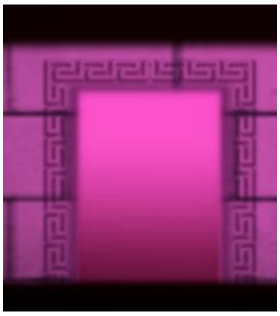
آن موجود پیر و کهنسال را تازه به زیرزمین آورده بودند. پدر از دست او عصبانی بود. آن پیرمرد، فونوس نومد را مردی بسیار نکو خطاب کرد. چون پدر قصد کشتن آن موجود کهنسال را داشت ولی فونوس نومد آن را ضمانت کرد...

نصیحت موجود پیر به سینا : «همیشه به کسانی کمک کن که ضعیف ترند و زور کمتری دارند، فرقی ندارد کدام طرف جنگ باشند.»

مرد نقاش :



او یکی از اعضای کلیسای خورشید است و خیلی هم مقامش بالاست، حتی پدر هم کار های او را تحسین کرده.



👆اتاق مرد نقاش



🎨 نقاش کلیسا درحال کشیدن این شخصیت (ناماه) (به انگلیسی Om Namah Shivaya) بود که از خدایان و آئین های هندو ها بود.

(تحلیل نوشته ها و کاغذ های اطراف اتاق به بخش «رازها و اسرار» اضافه خواهد شد)

دانتالیون ها :



آنها دائم با شمشیرشون در حال تمرکز هستن و نباید برای آنها مزاحمت ایجاد کرد چون میتوانند واقعاً خطرناک شوند. او یکی از ۷۲ جن اسیر سلیمان بود.

شمشیر آنها از جنس آهن و پلوتونیوم است.

نظریه : احتمالا دانتالیون ها می‌توانند خود را به شکل های مختلفی در بیاورند!

در طول بازی اگه دقت کنید وقتی سینا به پیش یک دانتالیون رفت، قبل از اینکه اطلاعاتی از خود به او بدهد، دانتالیون می‌گوید : فکر می‌کنم دنبال گذشته‌ت باشی.

او از کجا می دانست!؟

آنها می‌توانند ذهن و افکار انسان را بخوانند و خود را به‌جای فرد دیگری جا بزنند!

🔺توضیحات بیشتر درمورد دانتالیون ها🔺

🟪 ویژگی های مهم آنها :

۱ – قادر به تغییر چهره به هر انسانی می‌باشد.

۲ – نام دیگر او «جنی با صورت‌های بسیار» است.

۳ – قدرت تولید توهم در انسان را دارد. یعنی چیزی را که وجود ندارد یا اتفاق نیفتاده را به چشم انسان می‌آورد.

۴ – میل ها و افکار انسان را می‌خواند و گاهی می‌تواند آنها را تغییر هم بدهد.

۵ – از راه سقف خارج می‌شود.

۶ – شمشیر او از جنس آهن و پلوتونیوم است.

دانتالیون

دانتالیون از جمله جنیانی است که در اکثر مواقع به عنوان موجودی فضایی و یا به صورت عیسی مسیح و یا با چهره ی حضرت مریم در جاهای مختلف دنیا ظاهر می شود و مردم را به پرستش وادار می کند. این جن قدرت وسوسه ی بسیار بسیار زیادی دارد.
در کتب تاریخی و از جمله در کتاب (کلید کوچک سلیمان) و در کتاب(گوتیا) ذکر شده که دانتالیون یکی از ۷۲ جن اسیر سلیمان بود و سلیمان ۷۲ جن خطرناک را به اسارت داشت تا لطمه به انسانها نزنند که پس از مرگ او آنها آزاد شدند.
1-دانتالیون از همراهان شیطان و مقام او دوک بزرگ جهنم است.
2-دانتالون قادر به تغییر چهره است و می تواند به صورت هر انسانی در بیاید.
نام دیگر او جنی با صورتهای بسیار است و گفته می شود که کتابی در یک دست نگه می دارد.

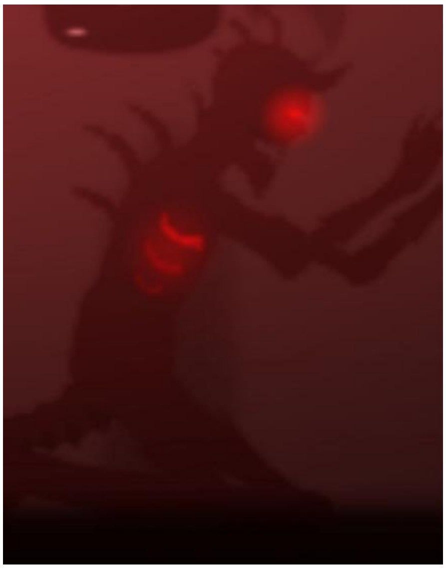
3-فرمانده ی ۳۶ لشکر جنیان در جهنم است.
4–جن شب است.
5–قدرت تولید توهم در انسان را دارد به این معنا که چیزی را که وجود ندارد و اتفاق نیفتاده به صورت واقعی به چشم انسان می آورد.
6–امیال و افکار انسان را می داند بدون اینکه انسانها از آن آگاه باشند و این امیال را به میل خودش عوض می کند.
7–شهوت و وسوسه را میان زن و مرد ایجاد می کند.
8–معلم علوم و هنرهاست.
9–معمولا از راه سقف خارج می شود.
10–عنصر او آب است.
11–رنگش بنفش است
12–علامت او در کارتهای تاروت ۱۰ فنجان است.(بله کارتهای تاروت ارتباط به جنیان را فراهم می کنند.)
13–فلزات او آهن ویلوتونیوم است.

چند نمونه از مواقعی که دانتالیون بر انسانها ظاهر شده و سبب گمراهی میلیونها گشته است:

-ظهور حضرت مریم بر برنادت
-ظهور حضرت مریم بر کودکان چوپان در روستای فاطمه کشور پرتقال
-خون گریه کردن بت حضرت مریم
-اشک ریختن تصویر حضرت مریم

منبع:
http://www.deliriumsrealm.com/delirium/articleview.asp?Post=99

ساکنین اصلی زیرزمین کلیسا :



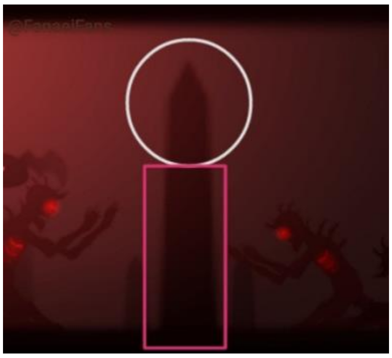
برخی از آنها به شدت از آدم ها متنفرند و فکر می کنند از انسان ها برتر هستند

این موجودات درحال پرستش خدای خود در مقابل سنگی نمادین شبیه به ابلیسک هستند.



☑ **درمورد اُبِلیسک در بخش رازها**

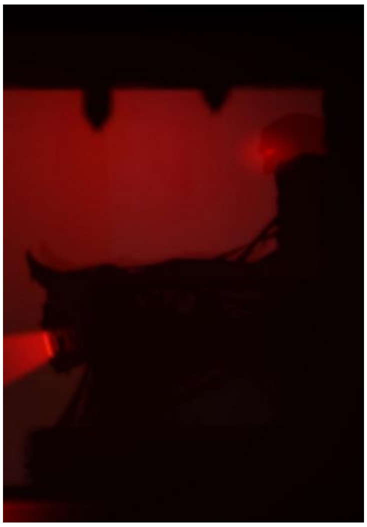
توضیح داده شده.



صاحب بزرگ :

اطلاعات زیادی درمورد این فرد نداریم، اما شاید صاحب بزرگ کسی است که حفره سرخ و بنا های شیطانی دیگر را ساخته!

پدر (شیطان) :



در حفره سرخ زندگی میکند؛ فقط دانتالیون ها اجازه ورود به این حفره را دارند و برای دیدن پدر باید بالا ترین درجه را داشت «درجه 33» پدر را با چشم غیر مسلح یا معمولی نمیتوان دید ! در طول بازی متوجه شدیم پدر همان شیطان است. کسانی که بالاترین درجه هارا داشتند (مانند فونوس) پدر را دیدند. زیرا او بالا ترین درجه را داشت.

در کلیسای خورشید اگر افراد به درجه های بالاتر برسند می‌توانند چیز هایی را ببینند که انسان های معمولی نمی‌بینند و اگر درجه خود را به 33 برسانند ، میتوانند پدر (شیطان) را هم با چشم ببینند.

(درجه ۳۳ در فراماسونری بالاترین درجه است و نماد کمال و قدرت مطلق)

❓چرا به او میگویند پدر؟

جن ها و موجودات پلید در بازی، شیطان را خدا و آفریننده خود می‌دانستند. بنابراین او را پدر صدا میکردند و آن را پدر خود می‌دانستند.

❓آیا آن مجسمه ای که روی صندلی نشسته، پدر است؟

خیر، زیرا پدر یک جاندار یا هیولا نیست، بلکه همان شیطان است که در کلیسا آن را پدر می‌نامند.

آن سر هم یک مجسمهٔ نمادین از پدر است.

پدر را دراپیزود پنجم خواهید دید!

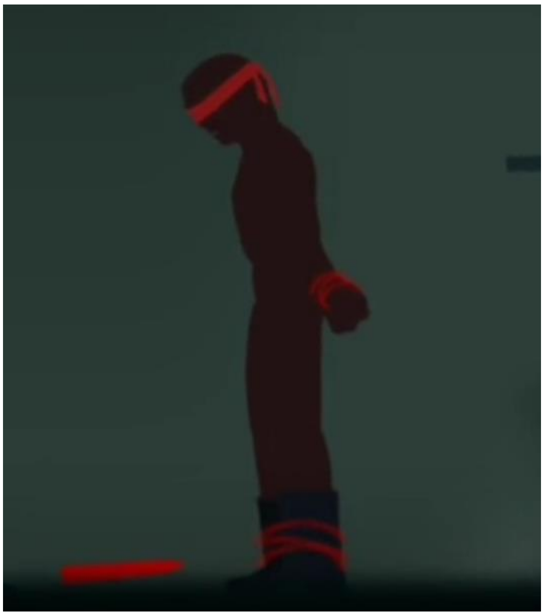
گالو :



او یک هیولای بزرگ است که پدر به او دستور داده به کسی اجازه عبور از آن قسمتِ زیرزمین را ندهد.

با توجه به سخنان «خخخ»، گالو اولین نگهبان این زیرزمین نبود؛ هر چند وقت یک بار یک نگهبان کشته می‌شود و کسی هم نمی‌فهمد چه کسی آن‌را کشته است...

چکمه قرمز :



او اکثر اوقات با چکمه‌ی قرمز مشاهده می‌شد ولی مقامات کلیسای خورشید چکمه‌ی آبی پایش کردند و درونش را با چسب سیوانواکریلات پر کردند! (به قول فونوس، هویتش رو ازش گرفتن)

در خاطرات سینا آمده: به طور خلاصه در یک مراسم کلیسای خورشید، نیاز به کمی از خون افراد داشتن تا با نوشیدنی ترکیب کنن. زنی به نام سانا باید کمی دست چکمه قرمز رو می‌برید ولی اشتباها زخمش زیادی عمیق میشه. چکمه قرمز نمیتونه خودشو کنترل کنه و سریعا چاقو رو از سانا میگیره و فرو می‌کنه تو قلبش و سانا می‌میره.

سینا شاهد این لحظه بوده ولی نتونست کاری کنه.

آرش :

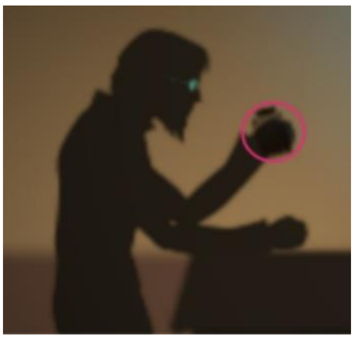


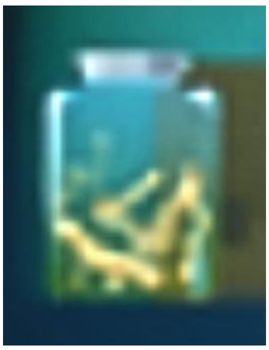
آرش همان لی‌لی است.

بعد از آتش سوزی، آرش است که سینا را نجات داده و به مکانی می برد و او را با دستگاهی پیشرفته درمان میکند.

لیلی (سارا) به کمک یک ماسک و دستگاه پیشرفته، خود را شبیه یک مرد می‌کند و اسم او را میگذارد آرش. (چرا آرش؟ در بخش راز اسم ها قرار دارد)

چرا لی لی جعل هویت به شخص دیگری می‌کند؟ ماجرا مربوط به مدیریت شرکت ۴۱۱۴۸ است (اطلاعات بیشتر در خاطرات لی لی)





یکی از مدارکی که نشان می‌داد لی لی همان آرش است (قبل از اینکه در آخر بازی ماسکش را در بیاورد) این ظرف زنجبیل بود که در پناهگاه لی لی هم وجود داشت و حالا آرش همان را از جعبه به بیرون می‌آورد.

این یعنی قبل از اینکه در آخر بازی لی لی ماسک آرش رو در بیاره، می‌تونستیم به این موضوع مشکوک پی ببریم. همچنین از یه سری رفتار های آرش در لحظات پایانی دیدارش با سینا، می‌توانست حدس زد.

محمد الهاشمی :



او معلم تاریخ لی لی بوده و وقتی که لی لی در آفریقا با پدرش (سامائل کین) زندگی می‌کرد، آقای الهاشمی او را از دست پدرش نجات داد و به آمریکا برد. (اطلاعات بسیار بیشتری در خاطرات لی لی وجود دارد)

سامین :

سامین فرزند سینا و سارا است. هیچ تصویری از او موجود نیست.

او از وقتی به دنیا آمده پدر خود را ندیده است و ممکن است در سیزن دوم بازی، با او دیدار کند.

(در اپیزود پنجم مشخص شد سینا در لحظات پایانی اپیزود چهارم نمرده بود؛ بلکه به کما رفته بود)

پیشنهاد می‌شود خاطرات سامین را خریداری کرده و مطالعه کنید.

سامائل کین :



او یک شیطان پرست، جاسوس بزرگ و پدر لی لی است.

همچنین او یک چشم خود را از دست داده است. (برای اطلاعات بیشتر، خاطرات لی لی را خریداری و مطالعه نمائید)



تغییر چهره‌ی مرد زخمی در نسخهٔ ویژه 41148

برخی می‌گویند این مرد زخمی در نسخهٔ ویژه، با توجه به چهره‌اش، همان سامائل کین (پدر لی‌لی) می‌باشد!

(اما از لحاظ ظاهری، تفاوت های زیادی هم بین این دو نفر وجود دارد که این فرضیه را نقض می‌کند)

چشم‌هاش رو کور کردن و زبونش رو هم بریدن! اما دلیلش چی بود؟! آیا او به کلیسای خورشید خیانت کرده بود؟

می‌تونید نظرتون رو به گروه تلگرام FgsGap@ ارسال کنید.

ولید :

یک فرد ثروتمند که همسر سابق لی‌لی بوده.

او یکی از اعضای سازمان ۴۱۱۴۸ بوده که به علت رفتار های نامناسب، از آنجا اخراج شده

(⚠ برای اطلاعات بیشتر، خاطرات لی‌لی را بخوانید)

آلیستر سیمیریس :



او رئیس کمپانی Circle است و کلیسای خورشید توسط او مدیریت می‌شود.

او در نهایت وقتی سینا حقیقت را با مدارک فاش کرد، نتوانست دوام بیاورد و سینا را کشت. چند ثانیه بعد با ظهور نور سبز (هویت تا مشخص) خودش نیز از پنجره به پایین سقوط کرد و مرد. سیمیریس ۶۶مین دیوی بود که سلیمان اسیر کرد.

- هویت این نور سبز، در اپیزود پنجم بازی مشخص خواهد شد.

مهدی فنائی :



یک جنازه قدیمی در آن درب وسط در اپیزود اول بود. با توجه به آیتم هایی که در آنجا دیدیم، احتمالا آن جنازه، آقای فنائی بوده است که سرش را بریده بودند (البته دور از جانشان)

بررسی شخصیت‌های بازی ۴۱۱۴۸ تموم شد.

اگه پیشنهادی دارید میتونید به جی‌میل fanaeifans@gmail.com ارسال کنید؛ یا به گروه FgsGap@ در تلگرام بفرستید.

بـــخـــش ۲

رمزگشایی نام شخصیت ها

در این بخش اسم کاراکتر ها رو بررسی می‌کنیم و متوجه میشیم چرا اون اسم انتخاب شده.

سینا تنتا :



اگر نام سینا تنتا را کمی جابه‌جا کنید به یک کلمه دیگر می رسید که در تصویر بالا مشاهده می‌کنید. SINA TANTA = ANTI SATAN کلمه ANTI SATAN به معنی «ضد شیطان» است و به طور کلی، سینا تنتا یعنی ضد شیطان!

حال نام اصلی او؛ یعنی «سام افیان»

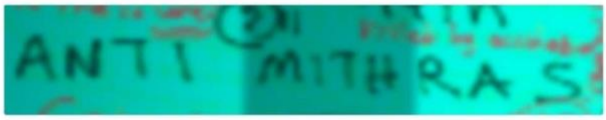


اگر حروف Afiane را جابه‌جا کنیم، به Fanaei می‌رسیم که فامیلی سازندهٔ بازی (آقای مهدی فنائی) می‌باشد.

جالب است بدانید خود کاراکتر مهدی فنایی نیز در بازی به صورت جسد دیده شده است (در اتاق وسط راهروی کلیسای خورشید اپیزود اول)

سارا میتین :





SARAH MITTIN = ANTI MITHRAS

این قضیه برای نام سارا میتین هم جواب می‌دهد.

Sarah Mittin = Anti Mithras

به معنی ضد میترائیسم یا ضد آیین خورشید

اما چرا لی‌لی اسم هویت جعلی خودش رو «آرش» گذاشت؟

در تصویر زیر مشاهده کنید.





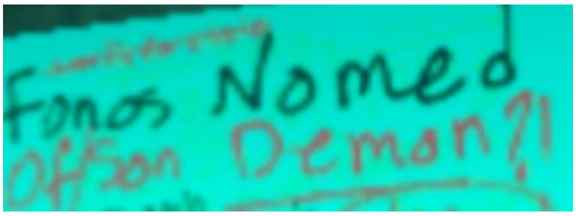
پس نام اصلی او یعنی «لی‌لی شانیاک» به چه معناست؟

نام لی لی برگرفته از گل لی لی است (و برگرفته از لیلیث). فامیلی او شانیاک است که با جابه‌جایی حروف به «کاشانی» می‌رسد که شاید نشان می‌دهد اهل کاشان بوده اند.

S H A N I A K ----> K A S H A N I

فونوس نومد :





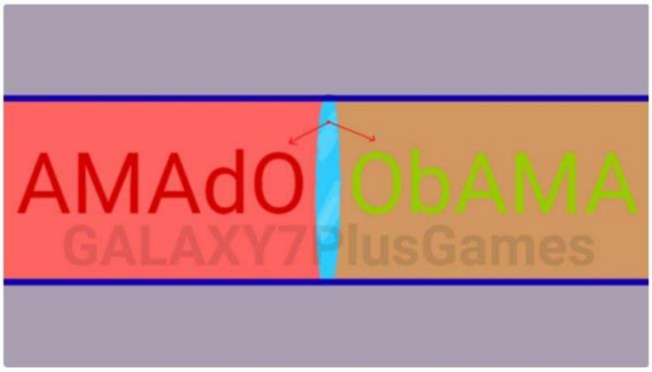
فونوس نومد به صورت معکوس

Fonos nomed = demon sonOf = son of demon

یعنی « پسر شیطان »

پس در نتیجه فونوس نومد یعنی پسر شیطان

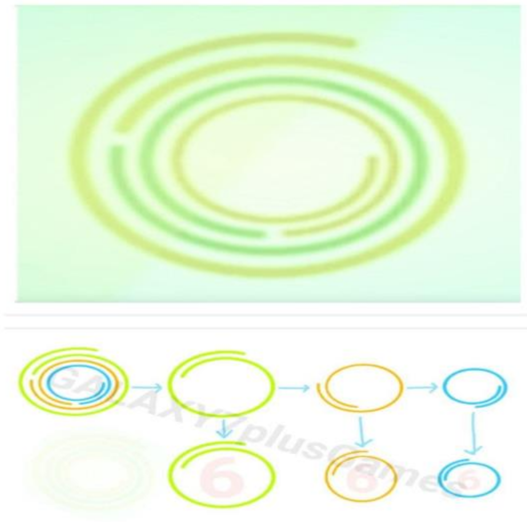
آمادو :



AMAdO = ObAMA !

اگر نام amado را به صورت آینه ای برعکس کنید، تبدیل می‌شود به obama

راز اسم کمپانی سرکل :



⭕ کمپانی circle هم در لوگوش راز و معنایی وجود داره

با توجه به تصویر بالا اگه لوگوی اون رو گسترش بدیم، به 666 می‌رسیم (معروف به عدد شیطان پرستی و عدد وحش)

راز اسم 41148 :



🔷 مهم‌ترین سوال درمورد بازی این است که چرا نام آن 41148 است؟

به لوگوی 41148 دقت کنید، متوجه می‌شوید فونت آن همان کلمه‌ی ALLAH (به معنی خدا) می‌باشد.

همچنین برخی دوستان می‌گویند جمع اعداد ۴۱۱۴۸ می‌شود ۱۸ و جمع اعداد ۶۶۶ هم می‌شود ۱۸ !

ولید :

با جابه‌جایی حروف اسم «ولید»، می‌توان کلمه‌ی «دویل» را به دست آورد.

دِویل = Devil

به معنی شیطان

آلیستر سیمیریس :

سیمیریس ۶۶مین دیوی بود که حضرت سلیمان اسیر کرد.

توضیحات بیشتر اضافه خواهد شد.

بخش تحلیل اسم ها نیز به پایان رسید.

اگه پیشنهادی دارید میتونید به جی‌میل fanaeifans@gmail.com ارسال کنید؛ یا به گروه @FgsGap در تلگرام بفرستید.

بـــخـــش ۳

آشنایی سریع با مکان ها

در این بخش مکان هایی که در بازی در اون حضور داشتیم یا چیزی ازش شنیدیم رو به طور خلاصه بررسی می‌کنیم؛ در حدی که با مکان ها آشنا بشیم. بررسی های دقیق تر و با جزئیات، در بخش «رازها و اسرار بازی» قرار می‌گیرند.

خانه سینا :





در خانۀ سینا مجسمه ها و راز های زیادی وجود دارد. این خانه در آپارتمان 136 جیزه است. تلویزیون، نوشابه ها، آب ها، یخچال، شیشه ها و... در خانه از جنس کمپانی سیرکل است! این یعنی کمپانی سیرکل این خانه را به سینا داده.

همچنین وجود مجسمه های زیاد نشان می دهد که سینا قبلا مجسمه ساز بوده. وجود کامپیوتر و اطلاعات دیگر نشان می دهد او یک متخصص کامپیوتر هم بوده.

خانه لی لی :

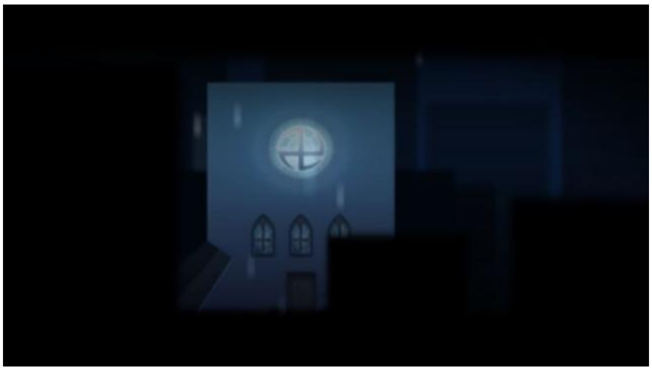


از بهم‌ریختگی خانه و لکه های خون روی در و دیوار می‌توان حدس زد به خانه‌اش حمله کردند و او را به زور به کلیسای خورشید بردند تا قربانی مراسم شود ولی در لحظات آخر توسط اعضای سازمان ۴۱۱۴۸ نجات یافت.

البته لی‌لی قصد داشت خودش را فدا کند تا سینا به درجه ۳۳ برسد و نفوذ بیشتری در کلیسای خورشید پیدا کند و بتواند ضربه بزرگی به آنها بزند.

کلیسای خورشید :







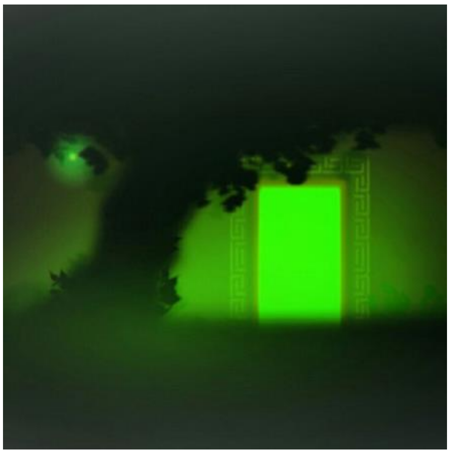
توضیحات اضافه خواهد شد.

مکان مخفی اپیزود دوم :



روش ورود به این بخش، در راهنمای اپیزود دوم موجود است.

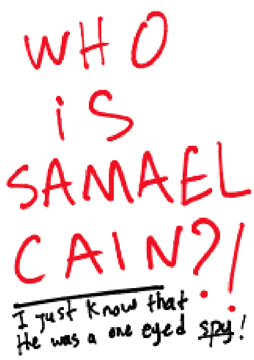
اتاق مخفی سینا :



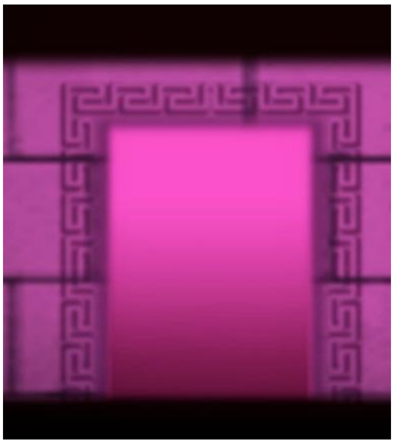
واضح ترین تصاویر موجود از سه تابلوی اتاق مخفی سینا ⬇

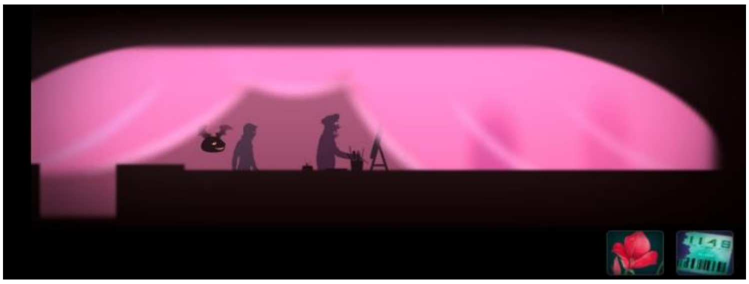






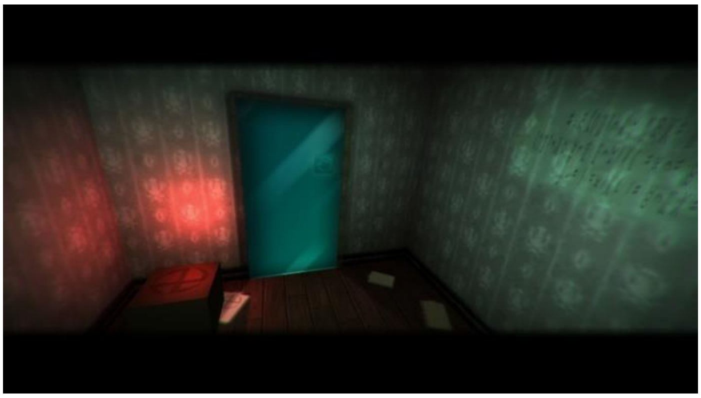
اتاق مرد نقاش :





این مرد نقاش، مورد تحسین پدر (شیطان) بوده. توضیحات بیشتر در بخش راز ها قرار دارد. مهدی فنایی در کانال تلگرام خود درمورد «زمزمه های مرد نقاش» گذاشته بود که بحث هایی به راه انداخت ولی هنوز به نتیجه‌ای نرسیده است.

اتاق حروف سایفر در اپیزود سوم :



در این اتاق نوشته هایی با زبان سایفر روی دیوار ها وجود داشت.

ترجمه جمله های روی دیوار اتاق سایفر در بخش «راز های ۴۱۱۴۸» وجود دارد.

❓ چطور وارد این اتاق شویم؟

در نسخه تکی اپیزود سوم 41148، پس از پایان بازی کلمه Cypher زیر عدد 4 نمایان می‌شود که با کلیک بر روی آن، وارد اتاق حروف سایفر می‌شوید.



زیرزمین کلیسای خورشید :



احتمالا این زیرزمین قدمت هزاران ساله دارد. توضیحات بیشتر اضافه خواهد شد.

اتاق دانتالیون ها :



توضیحات اضافه خواهد شد.

مخفیگاه لی لی و پناهگاه زیرزمینی آرش :



این یک مخفیگاه است که احتمالا جلسات فوق محرمانه در اینجا برگزار می‌شده است.

همچنین این مکان به پناهگاه آرش (که همان لی لی بوده) راه دارد.

پناهگاه آرش نیز ۷ طبقه زیر زمین قرار دارد.

موزه اپیزود چهارم :



این موزه حرف ها برای گفتن دارد. بررسی کامل این موزه در بخش «راز های ۴۱۱۴۸» انجام شده.

مراسم معرفی نوشیدنی جدید کمپانی سرکل نیز در طبقه ۳۳ این موزه برگزار شد. شکل و ظاهر این موزه مانند نماد اومانیسم (انسان‌گرایی) است.

بررسی و تحلیل مکان های بازی هم به پایان رسید.

اگه پیشنهادی دارید میتونید به جی‌میل fanaeifans@gmail.com ارسال کنید؛ یا به گروه @FgsGap در تلگرام بفرستید.

بــخــش ۴

راز ها و اسرار بازی

در اصلی ترین بخش این کتاب، راز ها و اسرار بازی از اپیزود اول تا اپیزود چهارم بررسی خواهند شد؛ به طوری که ابهامات کمتری از بازی باقی بماند.

بسیاری از اسرار بازی، در گذشته توسط جامعه‌ی کاربران کشف شده بودند و ما سعی کردیم آنها را در اینجا گردآوری و تحلیل کنیم.

اپیزود اول

قبل از شروع بازی چه اتفاقی افتاد؟



اعضای کلیسای خورشید، سینا را وادار کردند تا برای ارتقا به درجهٔ ۳۳، یک زنِ باکره را قربانی کند و خونش را بریزد. آنان به رابطهٔ سینا با آن زن (لی‌لی) مشکوک شده بودند و او را برای این مراسم برگزیدند؛ غافل از اینکه لی‌لی باکره نبود، زیرا از سینا باردار بود. در میانهٔ مراسم، اعضای گروه ۴۱۱۴۸ سقف کلیسا را منفجر کردند، لی‌لی را نجات دادند و سینا نیز زنده ماند، اما تمامِ حافظه‌اش را از دست داد.

سه درب در کلیسای خورشید :



به تصویر بالا دقت کنید. دری که در سمت راست قرار دارد، چراغش کاملا روشن است. دری که در وسط قرار دارد، چراغش خاموش و روشن می شود. دری که در سمت چپ قرار دارد، چراغش کاملا خاموش است و این یعنی هرچه به راه و سمت چپ بروید به تاریکی و بدی می‌رسید و به راه راست بروید تا به روشنایی و خوبی برسید و درِ وسط هم یک چیزی بین آن دو است.

جالب است بدانید «جنازه ای قدیمی» در آن درِ وسط بود. با توجه به آیتم هایی که در آنجا دیدیم، احتمالا آن جنازه، آقای فنائی بوده است که سرش را بریده بودند (البته دور از جانشان)

جمله ای در نسخه قدیمی بازی :



متنی که در نسخه قدیمی 41148، هنگامی که وارد بازی می‌شدید، نمایان می‌شد

این جمله به صورت ترکیبی از زبان های انگلیسی، عربی و عبری نوشته شده

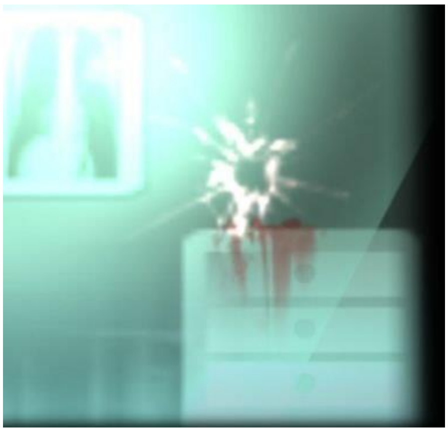
یعنی:

«به نام خدا که آفرید انسان و جن را»

یا

«به نام خدایی که انسان و جن را خلق کرد»

🤘 سه انگشت قطع شده:







در اپیزود اول سه انگشت قطع شده روی این میز بود و یکی از آن‌ها انگشت شست بود.

اگه دو انگشت دیگه رو انگشت های وسط در نظر بگیریم (که به احتمال فراوان همینطوره)، با توجه به تصویر زیر، به نمادی میرسیم که معروف به شاخ شیطان است.



در ادامه می‌خوایم **تابلو ها و نماد های** موجود در این مسیر رو تحلیل کنیم





حوروس (Horus)؛ مردی با سر شاهین :



حوروس (یا هور) در اساطیر مصر باستان، یک خدای منفرد نیست؛ بلکه عنوانی است که به چند ایزد مختلف اطلاق می‌شده است. بلندآوازه‌ترینِ آنها، «حوروس فرزند ایزیس» یا «حوروس صغیر» است؛ همان که پس از به قتل رسیدن پدرش اوزیریس به دست برادرش ست، بزرگ شد تا انتقام بگیرد و نظم را به جهان بازگرداند. این داستان، نخستین روایت حماسی از «دادخواهی سلطنتی» در تاریخ مکتوب بشر محسوب می‌شود.

از نظر ریشه‌شناسی، نام او برگرفته از واژهٔ مصری هور (Hor) به معنای «چهرهٔ بلند» یا «آسمان» است. یونانیان او را هوروس و رومیان به صورت لاتینی Horus تلفظ کردند. در میان یونانیان، او را با آپولون یکی می‌پنداشتند، اما این تطبیق چندان دقیق نیست؛ زیرا آپولون خدای هنر و پیش‌گویی بود، در حالی که حوروس خدایی جنگاور و نماد اقتدار زمینی و آسمانی به شمار می‌رفت.

در نگاره‌های به‌جا مانده از مصر باستان، حوروس اغلب به صورت مردی با سر شاهین (قوش) یا به شکل کامل یک شاهین به تصویر کشیده شده است. مصریان باستان او را تجسم آسمان می‌دانستند؛ چرا که شاهین در بلندای آسمان اوج می‌گیرد و بر همه چیز اشراف دارد. جالب‌ترین باورشان این بود که دو چشم این ایزد، نماد دو جرم آسمانی هستند:

- چشم راست نماد خورشید و پیروزی،
- چشم چپ نماد ماه، جادو و دانش پنهان.

همین «چشم حوروس» (اوجات) بعدها در نمادشناسی دوره‌های دیگر، به ویژه در نشان‌های فراماسونری و هرم‌شناسی، به عنوان «چشم بیننده» یا «چشمی که بر همه چیز نظارت دارد» بازتولید شد.

بسیاری از پژوهشگران بر این باورند که پرستش حوروس به دوران «توتم‌پرستی» پیش از تاریخ بازمی‌گردد؛ دورانی که قبایل اولیه، شاهین را جانور توتمیِ قبیلهٔ خود می‌دانستند و او را نماد پیروزی و سلطه بر آسمان می‌پرستیدند.

در مجموع، حوروس نه فقط یک ایزدِ پرنده، که کهن‌الگوی پادشاه دادگستر است؛ ایزدی که نظم را پس از آشوب برقرار می‌کند و با چشمانی همیشه بیدار، بر اعمال جهان نظارت دارد. به تعبیری، بسیاری از نمادهای امروزیِ اقتدار و عرفان، ریشه در همین نگاهِ نخستینِ مصریان به حوروس دارند.

آنوبیس (Anubis)؛ نیمه‌انسان با سر شغال :



آنوبیس، خدای مرگ، مردگان و تدفین در مصر باستان بود. او پیش از اوزیریس، خدای مردگان خوانده می‌شد و بعدها به عنوان پسر اوزیریس شناخته شد. در اساطیر کهن‌تر، او را فرزند ست و نفتیس می‌دانستند.

آنوبیس مانند دیگر خدایان مصری، هم به صورت حیوانی و هم انسان‌واره تصویر می‌شد. او را با سر شغال یا سگ وحشی نشان می‌دهند (که دقیقاً مشخص نیست کدام یک)، اما آنچه مسلم است، گوشت‌خوار بودن این جانور مد نظر بوده است. احتمالاً مصریان باستان با دیدن این جانوران در حاشیهٔ صحرا و ارتباط صحرا با مومیایی، به این نماد دست یافتند.

او بیشتر به صورت سگ‌سانی سیاه‌رنگ یا انسان‌واره‌ای با سری سگ‌سان و سیاه تصویر شده است. در موارد معدودی، مانند معبد رامسس دوم در ابی‌دوس، کاملاً شبیه به انسان به تصویر کشیده شده است.

آنوبیس از خدایان بسیار کهن است و در قدیمی‌ترین طومارها از او نام برده شده. او در اوج شکوهش، نگاهبان مردگان تصویر می‌شد. پیکرهٔ او که در مقبرهٔ فرعون توت‌عنخ‌آمون یافت شد، گواهی بر این جایگاه است.

اُزیریس (Osiris)؛ یک مرد مصری :



اُزیریس، ایزد جهان زیرزمینی و زندگی پس از مرگ در مصر باستان بود. او فرزند گب (زمین) و نوت (آسمان) بود، با خواهرش ایزیس ازدواج کرد و حوروس را آورد. برادرش ست او را کشت، اما او زنده شد و خدای اموات گشت.

هر روحی پیش از ورود به جهان دیگر، باید از برابر اُزیریس می‌گذشت. تنها او بود که می‌توانست جاودانگی ببخشد.

مصریان معتقد بودند اُزیریس نخستین کسی بود که تاج فراعنه را بر سر گذاشت. کیش او پیش از سلسله‌های فرمانروایی مصر وجود داشت و به ویژه با شهر اُبیدوس در بخش علیای نیل مربوط بود. بعدها، هویت او با ایزد خورشید (رع) آمیخته شد و به شخصیتی به نام آمون-رع معروف گشت.

اسطورهٔ اُزیریس، الگویی از چرخهٔ مرگ و باززایی است؛ همانند خورشید که هر روز غروب می‌کند و دوباره طلوع می‌کند. رع برای تولد دوباره در آغاز روز، از جهان دیگر عبور می‌کرد، جایی که اُزیریس دادور و شهریار آن بود.

در جهان دیگر، ارواح با مراسم قضاوت در تالار اُزیریس روبه‌رو می‌شدند. توث (خدای قضاوت) قلب مرده را با یک پر وزن می‌کرد. اگر قلب سبک‌تر از پر بود، روح شایستهٔ بهشت (سرزمین آرامش) بود؛ جامه و صندل سپید می‌پوشید و خانهٔ شخصی داشت. اما اگر قلب سنگین‌تر بود، غولی به نام آمهمت (خورندهٔ مردگان) آن روح را نابود می‌کرد.

تابلوی سیاه :



در این قاب یا هیچ تصویری وجود ندارد، یا تصویری وجود دارد که نمی‌توانیم آن را ببینیم. احتمالا عمدا خالی گذاشتمش و مفهومی پشتشه.

نماد پرگار و گونیا :






«گونیا و پرگار» شناخته‌شده‌ترین و مرموزترین نماد فراماسونری است. این دو ابزار ساده که در معماری کاربرد دارند، در لژهای ماسونی معنایی فراتر از ظاهرشان پیدا کرده‌اند.

گونیا نماد درستکاری و صداقت است؛ یادآور این‌که انسان باید رفتار خود را با معیارهای اخلاقی بسنجد.

اما پرگار نشان‌دهنده مرزبندی است؛ یعنی تعادل میان آزادی فردی و مسئولیت اجتماعی. ترکیب این دو ابزار، که گاهی همراه با حرف G در مرکز آن دیده می‌شود، نمادی از نظم، تعادل، ایمان و دانش است. برخی این G را اشاره‌ای به خدا (God)، هندسه (Geometry) یا معرفت (Gnosis) می‌دانند.

جالب اینجاست که این نماد تفسیر واحدی ندارد؛ هر لژ یا عضو می‌تواند برداشت خود را از آن داشته باشد. فراماسون‌ها این دو ابزار معماری را به نمادهای اخلاقی، فلسفی و حتی عرفانی تبدیل کرده‌اند.

🟢 مفهوم کلی این نماد، به طور خلاصه:

انسان باید خودش معیار درست و غلط باشه (گونیا)، و مرزهای رفتارش رو خودش تعیین کنه (پرگار) ـــبدون نیاز به دین یا وحی.

این یعنی تأکید بر اخلاق انسان‌محور به‌جای اخلاق الهی!

تکه سیمان آویزان در اپیزود اول :





- این تکه سیمان آویزان به کشور اسرائیل شباهت دارد.

این تکه سیمان در نهایت به طرف شکم جسد سقوط می‌کند.

منورا :





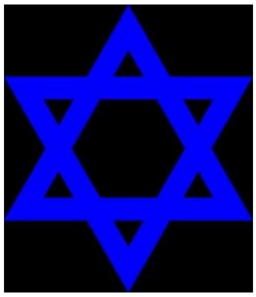
منورا (Menorah) یک چراغدان هفت‌شاخه از طلاست که در معبد باستانی اورشلیم روشن می‌شده و یکی از کهن‌ترین نمادهای قوم یهود به شمار می‌رود. این نماد در تورات دستور ساخت داده شده و نشان‌دهندهٔ نور، حکمت الهی و مأموریت این قوم برای «نور بودن برای ملل» است. کاهنان هر روز آن را با روغن زیتون خالص (که به‌صورت ویژه برای روشنایی معبد تهیه می‌شد) پر می‌کردند تا پیوسته فروغ داشته باشد.

از نظر تاریخی، تصویر مشهور منورا روی طاق تیتوس در رم حک شده که غارت معبد توسط رومیان را نشان می‌دهد. امروزه این نماد، بر نشان رسمی کشور اسرائیل قرار گرفته و به عنوان یک نماد ملی و هویتی شناخته می‌شود.

منظور سینا نیز از بوی عجیب این شمعدان ها، همان بوی روغن زیتون بوده که سوخته است.

این شمعدان ها در نسخه اولیه بازی دقیقا شبیه منورا بودند که در نسخه های بعدی کمی تغییر شکل یافتند.

ستاره داوود :





این نماد به‌دفعات در بازی ۴۱۱۴۸ دیده می‌شود.

ستاره داوود (به عبری: ماگن دیوید)، نمادی متشکل از دو مثلث است که یکی رو به بالا و دیگری رو به پایین است.

برخی آن را نماد ارتباط بین زمین و آسمان یا ماده و روح می‌دانند؛ درحالی که در اسلام، رابطه با خدا از طریق عبادت و وحی است، نه نمادها.

در عرفان یهودی، این نماد نشان‌دهنده تعادل، حفاظت الهی، و وحدت نیروهای متضاد است.

این شکل ساده، امروز یکی از مهم‌ترین نمادهای یهودیت و هویت ملی اسرائیل است و در مرکز پرچم این کشور دیده می‌شود.

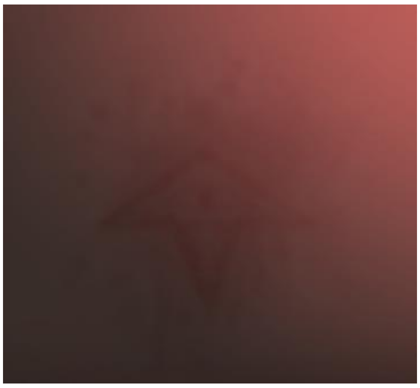
این نماد در گذشته فقط مخصوص یهودیان نبوده. در فرهنگ‌ها و مذاهب مختلف، حتی کلیساهای مسیحی هم دیده شده. در عرفان یهودی (مثل کابالا) هم با نام‌هایی مثل «مهر سلیمان» به‌عنوان نشانه‌ای جادویی یا محافظتی به کار می‌رفته.

در قرن ۱۹، یهودیان اروپای شرقی برای داشتن نمادی در برابر صلیب مسیحیان، استفاده از ستاره داوود را گسترش دادند. با پیدایش صهیونیسم، این نماد در سال ۱۸۹۷ به‌طور رسمی به نشان اصلی این جنبش تبدیل شد.

آیا ستاره داوود با توحید منافات دارد؟

ستاره داوود به دلیل نماد دوگانگی (دو مثلث متقاطع)، در ظاهر با توحیدِ نابِ اسلامی که بر «یکی بودنِ محضِ خدا» تأکید دارد، همخوانیِ مفهومی ندارد. در اسلامِ شیعی، خداوند نه زوج دارد، نه همتا، و نه نیازی به واسطهٔ نمادهای متقابل برای اتصال به زمین و آسمان دارد.

ستاره پنج پر معکوس (پنتاگرام وارونه) :





در اتاقی تاریک در اپیزود اول، روی دیوار با خون بخشی از نماد ستاره پنج پر معکوس کشیده شده بود که نماد کامل آن را در بالا سمت راست مشاهده میکنید.

ستارهٔ پنجپر معکوس، نمادی است که با دو راس به سمت پایین و یک راس به سمت بالا قرار میگیرد. این علامت در دوران مدرن به عنوان نماد اصلی شیطانپرستی و یکی از بخشهای کلیدی «سیگیل بافومت» (نشان رسمی کلیسای شیطان، شامل ستارهٔ معکوس، سر بز و حروف عبری) شناخته میشود.

در مقابل، ستارهٔ پنجپر عادی (با یک راس رو به بالا) در ادیان مختلف نماد غلبهٔ روح بر ماده و سرشت الهی انسان است. اما در سیگیل بافومت، قرارگیری راسها به سمت پایین، نشاندهندهٔ اولویت امیال مادی و غریزی (نفسانی) بر معنویت تلقی میشود.

دکتر آویزان در کلیسا، آرش است ؟







✅ شاید بعضیا فکر کنن لی‌لی در اپیزود چهارم ماسک آرش را زده و قبل از او، آرش واقعی وجود داشته است؛ اما اینطور نیست. آرش از اول همان لی‌لی بوده است.

آرش اصلا پزشک نیست! در واقع آرشی وجود نداشته.

آرش یک شخصیت ساختگی توسط لی‌لی است. (آرش همان لی‌لی، اما با ماسک است)

در اپیزود چهارم سینا اصلا آرش را به‌خاطر نمی‌آورد و این نشان می‌دهد آرش همان کسی نیست که در اپیزود اول دیده است.

(برای کسب اطلاعات بیشتر، خاطرات لی لی را بخوانید)

عدد 666 بر روی دستان مرد زخمی :



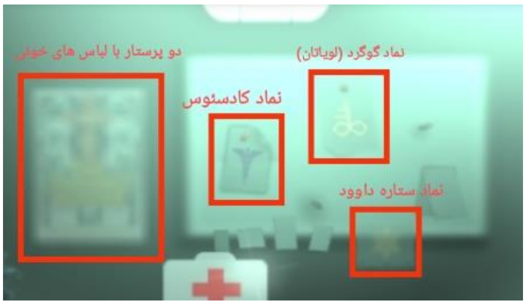
هنوز مشخص نیست او می‌خواست رمز درب خروجی را به سینا نشان دهد یا اینکه میخواست روحش را به شیطان بفروشد. (از آنجایی که این عدد از نماد های شیطانی محسوب میشود)

اتاق پزشک کلیسا :



در این اتاق نماد هایی وجود دارد. مانند نماد گوگرد (لویاتان)، کادُسئوس و ستاره داوود.





همچنین اون نمادی که در بدن یک فرد قرار داده بودن، همون نماد گوگرد (لویاتان) بود.

در ادامه تمام این نماد هارو توضیح میدیم.



نماد لویاتان یا صلیب گوگرد، ترکیبی از علامت بینهایت (∞) و یک صلیب دوخطه در بالای آن است. این نشان در اصل نماد کیمیاگری عنصر گوگرد بوده که از نظر معنوی با روح انسان و ویژگی‌های مردانه (گرم و خشک) پیوند خورده است. در دهه ۱۹۶۰، آنتون لاوی،

بنیانگذار کلیسای شیطان، این نماد را به عنوان یکی از نمادهای اصلی شیطان‌پرستی مدرن برگزید.





کادوسئوس (عصای هرمس): نمادی با دو مار در هم پیچیده و دو بال، که در اصل نشانهٔ تجارت، حیله‌گری و پیام‌رسانی بوده و بعدها به اشتباه به نماد پزشکی تبدیل شد (درحالی که نماد اصلی پزشکی، عصای اسکلپیوس با یک مار است). عصای اسکلپیوس نماد اصلی و درست پزشکی در اساطیر یونان است؛ یک عصای چوبی ساده که یک مار به دور آن پیچیده شده. این عصا متعلق به اسکلپیوس، خدای پزشکی و درمان است و نماد شفا، دانشِ درمان و باززندگی محسوب می‌شود.

از نگاه سازنده، استفاده از عصای اسکلپیوس، به دلیل ریشهٔ اساطیری و شرک‌آمیز آن، با توحید همخوانی ندارد. (استفاده از نمادهای خدایانِ غیرتوحیدی)

درمورد ستاره داوود نیز در صفحات قبل توضیح داده شد.

خاطراتی که سینا ناگهان به یاد آورد :



جملاتی مانند «بکشش» «تمومش کن» که سینا در جواب می‌گفت «نمیتونم» و در نهایت گفت «چاره دیگه‌ای ندارم» که مربوط به مراسم ارتقا درجه‌ی سینا می‌شد و باید یک زن

(لی لی) را قربانی می‌کرد.

این جملات در نسخه های اولیه بازی به صورت متنی نمایش داده می‌شدند.

پایان تحلیل اسرار اپیزود اول

اپیزود دوم

تغییر رنگ چشم سینا :



در این لحظه، رنگ چشم سینا به سه رنگ تغییر می‌کرد.

سبز، سفید، قرمز

هرکدام از رنگ‌ها یک نماد هستند :

سبز: طبیعت، رشد، طراوت

سفید: صلح، حقیقت، بی تفاوتی، بی گناهی، فروتنی

قرمز: خشونت، اشتیاق، هیجان، عشق، قدرت، خطر

و در آخر این رنگ ها، سه رنگ پرچم ایران هم هستند.

مجسمه یادبود ارتقا درجه‌ی ۱۳ :





زیر این مجسمه نوشته For acceptance thirteenth

یعنی برای پذیرش در ۱۳ (درجه ۱۳)

این جایزه برای ارتقا درجه سینا به درجه ۱۳ در گذشته به او اهدا شده بود.

مجسمه دو قلو :



یکی از اونها انگار ماه را حمل می‌کند.

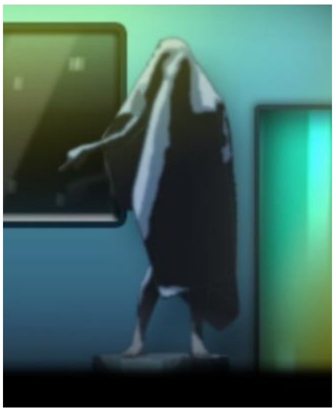
توضیحات بیشتر اضافه خواهد شد.

تصویر پادشاهی که از چشم های خودش به دیگران می‌دهد :



توضیحات اضافه خواهد شد.

مجسمه یک زن که با پارچه پوشیده شده :



اکثر این مجسمه ها مربوط به یونان باستان هستند.

توضیحات اضافه خواهد شد.

تابلوی «I,m» یا «الله» :




در این تابلو نوشته شده I'M » در اصل نوشته شده: I Am » که نشانه و نماد یهود است.

❓یهود چیست؟

یهودیت، نخستین دین ابراهیمی و نیز به عقیدهٔ بسیاری، نخستین دین سازمان یافتهٔ یکتاپرست به‌شمار می‌رود.

یهودیان خود را قوم برگزیده‌ی خداوند می‌دانستند و از پذیرش نبوت حضرت عیسی و پیامبر اسلام امتناع می‌ورزیدند.

با معکوس کردن این تابلو «الله» به وجود میاد که یعنی خدا (خدای مسلمانان). این ثابت می‌کند که سینا خداپرست و دینش اسلام بوده و پدر (شیطان) یا موجودی دیگری را پرستش نمی‌کرده.

🆘 چرا تابلو های برعکس و نماد های عجیب در خانه سینا وجود دارد؟

احتمالا برای اینکه افرادی که از کلیسای خورشید و کمپانی سیرکل به خونهٔ سینا میان، به هویت واقعی او پی نبرن و منظور تابلو هارو متوجه نشن و یا برعکس بفهمن.

مانند تابلو با نماد الله، که اگه برعکسش کنیم، تبدیل به نماد یهود می‌شه!

یا تابلوی مرد در حال سقوط، که با برعکس شدنش، تبدیل به مرد در حال عروج می‌شه.

سه تابلو در راه‌پله خانه سینا :





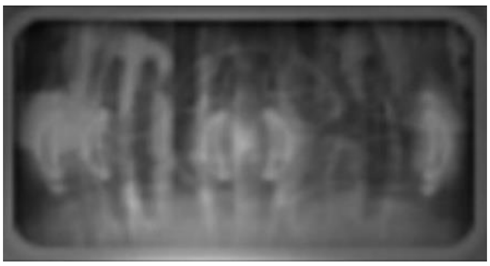
به تابلو ها دقت کنید. هر کدام یک حرف را نشان می‌دهند.

اگر از چپ به راست بخوانیم می‌شود DOG (به معنی سگ)

حالا اگر حرف آنها را از راست به چپ بخوانیم، آن کلمه GOD (به معنی خدا) می‌باشد!

(البته حرف G نیاز به برعکس و معکوس شدن دارد)

تابلوی God در خانه سینا :





با توجه به حروف سایفر، در این تابلو نوشته شده God (به معنی خدا)

فلش مموری 424 :



در فلش مموری بالا، عدد 424 وجود دارد.

عدد چهار به صورت 4 نقطه و عدد 2 به صورت 2 نقطه نوشته شده. (تقریبا به صورت حروف مورس)

حالا چرا نوشته 424 ؟ چون اگر « I am » رو به عربی ترجمه کنیم، میشه « أنا »، نوشته به صورت انگلیسی: ANA

و اگر ANA رو به عدد تبدیل کنیم میشه «424».

شباهت این اعداد به حروف:

4 → A　　2 → N

(همون‌طور که قبلا گفته بودیم، I am نماد یهود است)

فایل صوتی فلش مموری 424 :



♒ با توجه به الفبای سایفر (الفبای سری بازی) متنی که در این فایل نمایش داده می‌شود، به این معناست :

"عملیات امشب کنسل شده است"

🔊⁉️ موسیقی‌های گنگ زیادی در این فایل موسیقی می‌شنویم

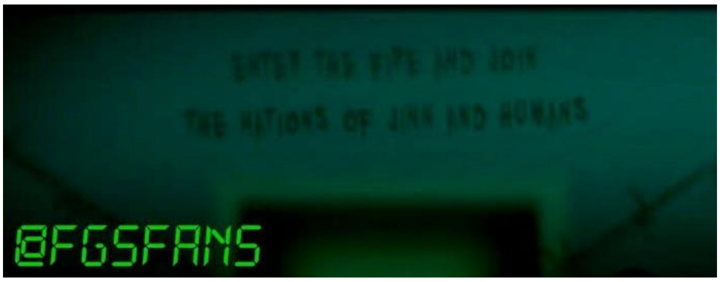
این موسیقی شامل دو بخش است، و هر بخش از آهنگ‌های سالم و ریورس (بازگردانی) تشکیل شده است. بدین معنا که اگر کل آهنگ را ریورس کنید باز هم کاملا متوجه نخواهید شد و باید در کنار هم آن‌ها را گوش بدهید. (ریورس فایل صوتی با فایل صوتی اصلی، فرق چندانی نداشته و تفاوت فقط در اواسط آن است)

این موسیقی، علاوه بر این‌که انگار یک مرد با یک صدای بسیار قوی و گنگ سعی دارد مفهومی را برساند، حاوی آهنگ‌های معروفی همچون داریوش، احسان خواجه‌امیری و... است؛ اما این‌ها بی‌جهت هم نیستند!

🔷 مثال :

تو اینقدر پاکی که تو چشم تو خدا رو دارم جستجو می‌کنم!

متن بالای دَرِ ورودی بخش مخفی اپیزود دوم :



متن نوشته شده در بالای درب ورودی بخش مخفی اپیزود دوم، آیه 38 سوره اعراف است:

🔥 داخل آتش شوید و به گروه جن و انس بپیوندید.

این نوشته در نسخه جدید حذف شده است!

🐍 دم بریده شده یک مار و دمپایی با سر بریده شدۀ مار در خانه سینا :



همان‌طور که می‌دانید مار یکی از حیوانات مقدس شیطان پرست هاست، پس میشه گفت کشتن مار از نظر شیطان پرست‌ها نوعی بی احترامی محسوب می‌شود.

سینا رخت آویز خونه خودش رو به شکل دم بریده شده مار و دمپایی خونشو به شکل سر بریده مار درست کرده و با این کارش قصد بی احترامی و توهین به شیطان‌پرستان رو داشته.

زندگی مشترک سینا و لی لی :







وجود دو مسواک در سرویس بهداشتی خانه سینا و به گفته‌ی او وجود موی یک زن در حوله نشون میده سینا قبلا با فرد دیگری در خانه زندگی می‌کرده که اون فرد لی لی بوده.

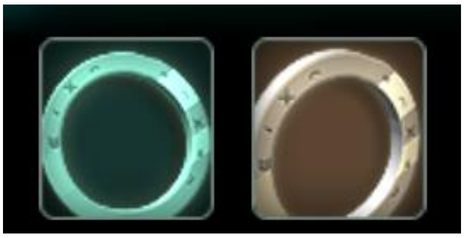
همچنین جمله ای که انگار یک زن روی کاغذ نوشته است در آشپرخانه وجود دارد.

(you're my star)

کمپانی Circle :

توضیحات درباره این کمپانی، در بخش «مکان ها» قرار خواهد گرفت.

حلقه ها در اپیزود دوم :



روی این دو حلقه به حروف سایفر نوشته شده Sina Tanta (سینا تنتا)

نوشته های نورانی ظاهر شده در اواخر اپیزود دوم :





منبع تصویر: مقاله بررسی اپیزود دوم ۴۱۱۴۸ – آرمان غفاری در سایت آی نقد

لینک: /https://inaghd.ir/41148_2

💳 کارت بانکی سینا تنتا :



که این کارت بانکی تا پایان ماه دسامبر سال ۲۰۱۴ اعتبار دارد.

علت وجود تابلو های برعکس و نماد های عجیب در خانه‌ی سینا :

احتمالا برای اینکه افرادی که از کلیسای خورشید و کمپانی سیرکل به خونهٔ سینا میان، به هویت واقعی او پی نبرن و منظور تابلو هارو متوجه نشن و یا برعکس بفهمن.

مانند تابلو با نماد یهود، که اگه برعکسش کنیم، تبدیل به نماد الله می‌شه!

یا تابلوی مرد در حال سقوط، که با برعکس شدنش، تبدیل به مرد در حال عروج می‌شه.

زئوس که بود؟ :

از آنجایی که نام شرکت مجسمه سازی سینا زئوس (Zeus) بود، بیاید بررسی کنیم زئوس که بود.

زئوس، پادشاه خدایان و خدای آسمان، رعد و برق و عدالت در اساطیر یونان است. او با نیزه‌ای از صاعقه، بر کوه المپ فرمانروایی می‌کرد و نظم را در جهانِ خدایان و انسان‌ها برقرار می‌ساخت. زئوس نماد قدرتِ مطلقِ مردانه و حامی پادشاهان و قانون به شمار می‌رفت؛ اما در عین حال، به دلیلِ داستان‌های متعددِ عشق‌هایش، نمادِ مردانگیِ شهوانی و فریبکار نیز بوده است. نام او ریشه در باورهای هندواروپایی دارد و با خدایانِ آسمان در دیگر فرهنگ‌ها، مانند ژوپیتر رومی، هم‌خانواده است.

پایان تحلیل اپیزود دوم

اپیزود سوم

سه تابلوی مرتبط در اپیزود سوم :



رنگ تابلوی سمت چپ قرمز، وسط زرد و راست سبز.

در بازی افراد با رنگ چشم قرمز جزو شخصیت های منفی، چشمان زرد جزو میانه و چشمان سبز مثبت هستند (به جز سینا که چشمانش قرمز شده است)

و یک شیطان انگار دارد جلوی فردی که می‌خواهد به نور برسد را می‌گیرد.

توضیحات بیشتر اضافه خواهد شد.

زندگی باید کرد :



"زندگی باید کرد" شعری از سهراب سپهری در آپارتمان لی لی

شقایق در این شعر نماد شکفتن دوبارهٔ زندگی پس از سختی‌هاست. و معنی کلی اینه که نباید امید رو از دست داد؛ حتی در دل تاریکی.

که دقیقا متناسب با شرایط سخت لی لی و سینا در این راه دشوار (مبارزه با شر) است.

با کلیک کردن روی این قاب، سینا این را «یک یادگاری از یاد رفته» نام می‌برد.

منبع: FGSFans@

کلمه‌ی خدا در دیوار آپارتمان 133 (آپارتمان لی‌لی) :





اگر کمی دقت کنید متوجه وجود حروف «خ» «د» و «ا» بر روی دیوار می‌شوید.

(آپارتمان ۱۳۳ همانی است که سارا میتین در آن زندگی می‌کرد تا به سینا نزدیک‌تر باشد)

نوشته نستعلیق در راه‌پله نسخه قدیمی اپیزود سه:



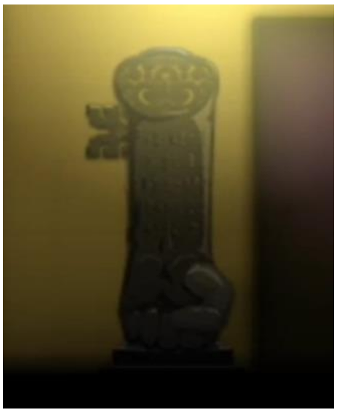
نسخه قدیمی اپیزود ۳ در راه پله نوشته‌ای نستعلیق وجود دارد، در این نسخه‌ها بیت زیر آمده است:

«بس که عادت کرده‌ام بر قامت استاده‌ات / (از اینجا به بعد نیست) روی تختی و همین عکس تو مرا می‌کُشد»

این شعر در سال ۱۳۹۳ منتشر شد و بنا بر برخی شواهد، سرایش این بیت به زمانی بازمی‌گردد که امام خامنه‌ای در بستر بیماری بودند و شاعر ارادت خود را به رهبری ابراز کرده. چون شخصیت رهبری به داستان این بازی ارتباطی ندارد، احتمالا لیلی این شعر را برای الهاشمی گذاشته باشد.

i منبع : سایت iNaghd.ir

مجسمه مشت در اتاق لی لی :



این مشت میتواند نشانه عزم، اراده، اتحاد و مقاومت در مبارزه باشد.

توضیحات بیشتر اضافه خواهد شد.

ماسک شکسته در انبار خانه لی لی :





سعی کردیم دو تکه ماسک را به هم بچسبانیم و تصویر کامل را برای یک هوش مصنوعی بفرستیم. بر اساس پاسخ آن:

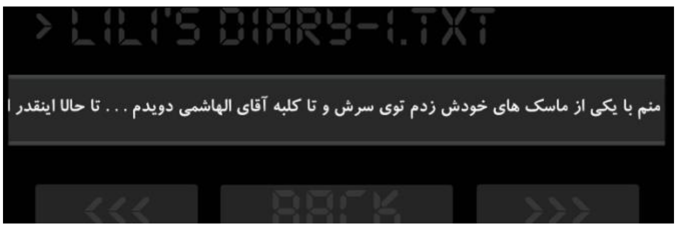
" از نظر فرم صورت کشیده، بینی باریک، دهان کوچک و رنگ تیره، بیشترین شباهت را به ماسک‌های سنتی آفریقای مرکزی (به‌ویژه ناحیه کنگو) دارد؛ مانند ماسک‌های قوم Bembe یا گروه‌های نزدیک به آن. "

⚠ برای اطلاعات بیشتر (ارتباط لی لی با آفریقا)، خاطرات لی لی را مطالعه کنید.



نمونه دیگر از این نوع ماسک های آفریقایی

همچنین گیاهان خشک شده ای در کیسه هایی در این انبار، کنار این ماسک دیده شدند که با مطالعه خاطرات لی لی به ماجرا پی خواهید برد.





گل لی لی :



گل مورد علاقه سینا. گلی که در آن دانه های سبز رشد می‌کند؛ همانی که در اپیزود سوم، سینا بعد سقوط از ارتفاع، با خوردن ۱۴ تا از آنها شفا پیدا کرد.

کارت لی لی و بارکد روی آن :

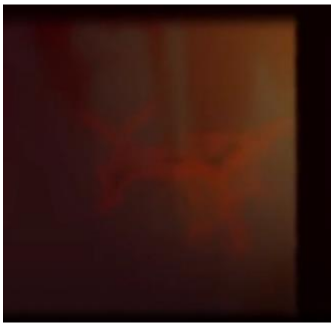


کارت لی لی (سارا میتین) را در تصویر بالا مشاهده می‌کنید. اگر بارکد موجود در تصویر را اسکن کنید به این عدد می‌رسید: 123456

در نتیجه این بارکد صرفا یک بارکد ساختگی است و رازی در آن وجود ندارد.

(منبع: سایت fgsfans.ir)

طرح یک بز در ورودی زیر زمین کلیسا :

این طرح ساده مانند یک بز است که با خون کشیده شده.

❓ چرا بز؟

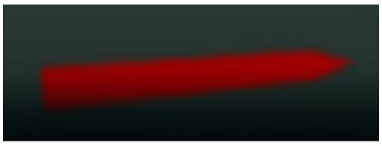
بز در آیین میترائیسم نماد باروری، قدرت و نگهبانی است. این حیوان به دلیل پیوند با طبیعت و خورشید، تجلی قدرت محافظتی میترا در برابر نیروهای تاریک به شمار می‌رود.

یکی از معانی حضور بز در کنار ایزد مهر، می‌تواند پاسداری و نگهبانی از اسرار آیینی و مرزهای مقدس باشد. به همین دلیل نماد گردانه مهر در وسط طرح بز نمایان شده و نگهبان (آسمودوس) درب را باز می‌کند!

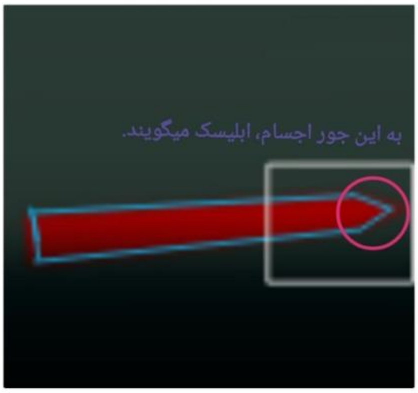
پس با ظهور آسمودوس (نگهبان زیرزمین کلیسا) این مفهوم تکمیل می‌شود.

(برگرفته شده از نقد و بررسی ۴۱۱۴۸ در سایت iNaghd.ir)

ابلیسک (هرم سنگ) چیست؟! :







ابلیسک‌های کهن از یک سنگ یکپارچه ساخته می‌شدند در حالی که ابلیسک‌های امروزی از چندین قطعه سنگ ساخته می‌شوند و می‌توانند لایه‌های درونی هم داشته باشند و مقطع پایین عریض تر از بالاست



ابلیسک ستونی سنگی با راس هرمی و ریشه در مصر باستان است. مصریان آن را نماد آفرینش و پرتو خورشید می‌دانستند و در معابد می‌گذاشتند. بعدها به نماد قدرت و فراماسونری تبدیل شد. ابلیسک می‌تواند یادآورِ شرکِ کهن و جایگزینیِ قدرتِ زمینی به جای خدا باشد.

به طور خلاصه ابلیسک در مصر باستان، نماد پرستش خدای خورشید (رع) بود و در ورودی معابد قرار می‌گرفت تا روح خدایان را در خود جای دهد و نظم کیهانی را نمایان کند.

آیا خخخ موجودی پلید است؟



آیا خخخ موجودی پلید است و از روی قصد از سینا خواست تا آسمودوس را بکشد ؟

خیر، خخخ نه در خاطرات و نه در بازی موجود پلیدی معرفی نمی شود.

اما داده های مشکوکی هم وجود دارد:

خخخ و سینا برای پایین رفتن از مانع قرمز در زیرزمین کلیسا، به وسیله ای نیاز داشتن که پدر (شیطان) لمسش کرده باشه یا دستوراتش با اون انجام شده باشه.

سینا به کمک قلم نقاش پایین رفت؛ اما خخخ بدون نیاز به اون وسیله از مانع رد شد! (یعنی قبلا دستورات پدر رو انجام می‌داده!)

پس خخخ نمی‌تواند کاملا قابل اعتماد باشد.



در ادامه، نوشته ها و نماد های اطراف اتاق نقاش در اپیزود سوم رو بررسی می‌کنیم.

حوروس (مردی با سر شاهین) :



در قسمت اپیزود اول بررسی شده؛ اما به طور خلاصه:

حوروس عنوانی برای چند ایزد مصری است که معروف‌ترینشان، فرزند ایزیس و اوزیریس است. او پس از کشته شدن پدرش به دست ست، بزرگ شد تا انتقام بگیرد و نظم را به جهان بازگرداند. حوروس در نگاره‌ها با سر شاهین و دو چشمی که یکی نماد خورشید و دیگری نماد ماه است، تصویر می‌شود. «چشم حوروس» بعدها در نمادشناسی فراماسونری به «چشم بیننده» تبدیل شد. او کهن‌الگوی پادشاه دادگستر، نماد مردانگی، قدرت، سلطنت مشروع و نگهبان نظم کیهانی (ماعت) است. رقابت او با ست برای تاج‌وتخت، نماد پیروزی عدالت بر آشوب است.

نماد لویاتان (صلیب شیطان) :





این نماد که ترکیبی از علامت بی‌نهایت (∞) با یک خط عمودی و دو فلش افقی در بالا است، در اصل نماد کیمیاگری عنصر گوگرد بوده؛ اما در دهه ۱۹۶۰، آنتون لاوی (بنیانگذار کلیسای شیطان) آن را به عنوان نماد اصلی شیطان‌پرستی مدرن انتخاب کرد.

دلیل انتخاب:

- تمسخر صلیب مسیحیت و نمایش استقلال انسان از خدا
- ارتباط با لویاتان؛ هیولای دریاییِ هرج و مرج در کتاب مقدس که نماد قدرت مطلق است

از دیدگاه اسلامی، این نماد به دلیل بار معناییِ شیطان‌پرستی و تمسخر ادیان توحیدی، مطرود و ناپسند شمرده می‌شود و استفاده از آن با ارزش‌های اسلامی در تضاد است.

همچنین گوگرد در کیمیا، نشان‌دهندهٔ جوهرِ آتشین و سرکشِ هستی است که با نیروی دگرگون‌کننده و عصیانگریِ بنیادین پیوند خورده. لویاتان نیز در سنت‌های کهن، اژدهای اعماق و تجسمِ قدرتِ مطلقِ خاکی و طغیان‌گریِ کیهانی به شمار می‌رود. آنتون لاوی این دو نشانه را در هم آمیخت تا تصویری از سرپیچیِ آگاهانه از فرمانِ آسمانی و غرایزِ رها از قیدِ الهی ارائه دهد.

جملهٔ F..k you satan ! :



این جمله به زبان سایفر نوشته شده و یک جور توهین به شیطان محسوب می‌شود.

تصویر جارجار روی دیوار! :





با توجه به افسانه های هیلاس و سرزمین رویا، جارجار یک حاکم ظالم است که بر سیاره داروِیل حکومت می‌کند. او با اشغال بخشی از سرزمین رویا و حکومت بر آن، بر سیاره هیلاس نیز نفوذ پیدا کرده است. پیش از آن، نمایندگانی در سرزمین خاکستری غربی داشته است.

او خود را خدا می‌داند (درحالی که به شیطان شباهت دارد) و میخواهد بر کل سیاره هیلاس حکومت کند. در نتیجه حتما حدس زدید که می‌توان او را به پدر در ۴۱۱۴۸ تشبیه کرد!

نوشته زیر این کاراکتر: Jarjarus (جارجاروس) که نام بخش تصرف شده سرزمین رویا توسط داروِیلی ها و نیرو های جارجار در سیاره هیلاس است.

مهدی فنایی این کاراکتر را به صورت ایستراگ در بازی ۴۱۱۴۸ قرار داد.

تتراگراماتون کیست؟



یهودیان در قدیم، خدای یکتا را تتراگراماتون یا یهوه خطاب می کردند.

حروف سایفر در بازی :



تمام حروف انگلیسی به ترتیب از چپ به راست حرف سایفر مخصوص خود را دارند؛ به جز حرف Q.

جمله های مخفی نوشته شده روی کاغذ سایفر نیز بالاخره توسط آرمان غفاری در سایت آی نقد کشف شد:



بر روی کاغذ سایفر علاوه بر حروف الفبای سایفر، نوشته هایی دیده می‌شود:

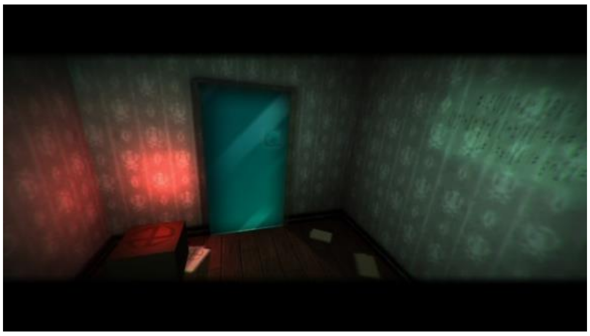
این کلید سایفر برا اعضای اصلی است... ما انسان هستیم... ولی آنها اهریمن هستند... انسان ها برتر از تمام اهریمن‌ها هستند... در آخر این جنگ پیروزی با ماست.

من یک انسان هستم نه یک جن... به فونوس نومد اعتماد نکنید... تتراگرامتون(اسم خدا در دین یهود) تنها خدای ما است... علامت اهریمن(اینجا وصل بهson of demon یعنی فرزند اهریمن و بعد بعد از جمله مربوط به فونوس قرار می‌گرفت).

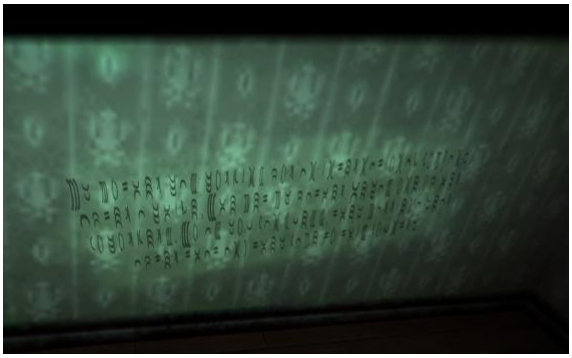
منبع: سایت iNaghd   **نویسنده: آرمان غفاری**

لینک مقاله: https://inaghd.ir/41148_3/

ترجمه نوشته های روی دیوار اتاق سایفر در اپیزود سوم :



جمله هایی روی دیوار این اتاق به زبان سایفر نوشته شده بود که در ادامه بررسی می‌کنیم. همچنین چگونگی ورود به این اتاق، در بخش «مکان ها» گفته شده.



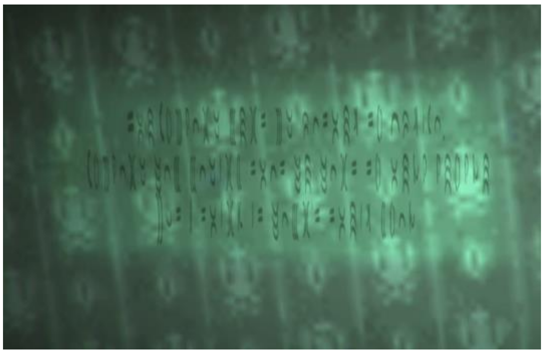
That old man helped me a lot.

If he wasn't

I wasn't here too.

اون پیرمرد خیلی به من کمک کرد. اگه اون نبود منم اینجا نبودم.

(نویسنده این جمله و تمام جملات زیر لی لی است و منظور از پیرمرد، آقای الهاشمی است که او را از دست پدرش نجات داد)



My mother was working for an international company.

After a while, she met my father he was one of her co-workers, so as you can guess, they married a year after that came to this country.

مادرم برای یک شرکت بین المللی کار می کرد. بعد از مدتی، مادرم با پدرم آشنا شد. پدرم یکی از همکاران مادرم بود. پس شما می‌تونید حدس بزنید که اونا یک سال بعد توی این کشور باهم ازدواج کردن.



The company sent my father to africa.

.Company was saying that we want to help people

But I think It wasn't their goal.

کمپانی مادرم رو به آفریقا فرستاد. کمپانی می‌گفت که ما می خوایم به مردم کمک کنیم. اما من فکر می‌کنم این هدف اونا نبود.



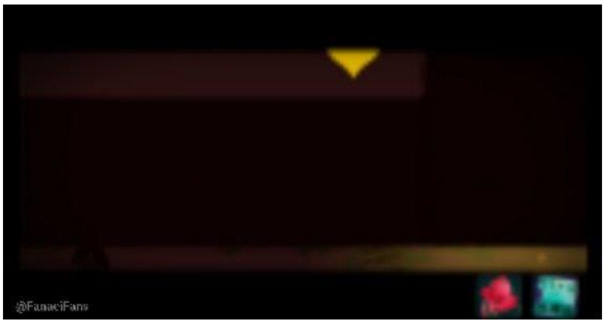
I missed you

Missed you so much

I wish I could be with you

دلم برات تنگ شده، بسیار زیاد. کاش می‌تونستم با تو باشم.

💛 قلب زرد در زیرزمین کلیسای خورشید :



یکی از کاربران در سایت Fgsfans.ir (از دسترس خارج شده) گفته بودند که چنین تصویری در بازی دیدند.

به علت باگی که برای بازی پیش اومده بود، خخخ در سقف فرو رفت و این قلب زرد نمایان شد. به نظر یک راز یا آیتم پنهانی می‌رسد که باید پیدایش کنیم، اما متاسفانه این گونه نیست.

اما درواقع این یک راز یا آیتم پنهان در بازی نیست.

🔶 معمولا برای شروع صحنه های سینماتیک در بازی های آقای فنایی، باید از شکل هایی عبور کنید. آنها در ارتفاعی قرار داده می‌شوند که به طور معمولی در بازی مشخص نیست.

پس قلب زرد احتمالا برای شروع صحنهٔ سینماتیک است.

اختلاف عقیده شرکت سیرکل و کلیسای خورشید :



نمای شرکت سیرکل مشابه نماد اصلی اومانیسم ها است و در موزه طبقه 32، عینک استفان هاوک (استیون هاوکینگ) رو دیدیم که یک دانشمند اومانیسم بود. (اگه نمی‌دونید اومانیسم چیه، هشتگ #اومانیسم رو در کانال تلگرامی FanaeiFans@ جستجو کنید)

همونطور که می‌دونید در کلیسای خورشید شیطان پرستی رو ترویج میدن (حالا با تفاوت شیطان پرستی و فراماسونری کاری نداریم)

اما اومانیسم ها معتقدن دنیا خودبه‌خود به وجود اومده و اونا هیچکسی رو نمی‌پرستن.

فراماسونر ها هم پدر رو می‌پرستن.

⁉️ حالا اگه کلیسای خورشید یکی از زیرشاخه های شرکت سیرکله چرا عقیدشون با هم فرق میکنه؟

✅ جواب :

در اصل هدف هردوی آن‌ها این است که مردم خدا را نپرستند. (هردو هدف اصلیشون نپرستیدن خدا و بی دینی مردم است)

نسبیت گرایی فونوس :



در اینجای بازی 41148 از نگاه جبهه شیطان گفته می‌شود که چیزی به نام خوب و بد در جهان وجود ندارد. سپس بیان می‌شود که «قبول دارم کشتن یک انسان کار درستی نیست!» این تناقض در همین دو جمله کاملاً آشکار است؛ چراکه در جمله اول، خوب و بد کاملاً نفی می‌شود، اما در جمله دوم گفته می‌شود که این کار درست نیست و پذیرفته نمی‌شود. این تناقض در عمل نیز به‌وضوح دیده می‌شود؛ جبهه شیطان مدعی صلح‌طلبی می‌شود، اما بعداً انواع سلاح‌ها را در اختیار شخصیت اصلی قرار می‌دهد.

شعاری که نسبی‌گرایان می‌دهند مبنی بر اینکه «چیزی به نام خوب و بد وجود ندارد»، یک توهم و اشتباه است؛ چراکه خودشان در عمل برخلاف آن رفتار می‌کنند. قطعاً خوب و بد در دنیا وجود دارد، اما کسانی که به نفعشان نیست، این حرف‌ها را مطرح می‌کنند تا بتوانند هر رفتاری که دلشان می‌خواهد انجام دهند و این رفتارها را توجیه کنند.

منبع : سایت iNaghd.ir

نویسنده: آرمان غفاری

لینک این مقاله : https://inaghd.ir/41148_3

کلید پدر :



🔴 در اپیزود سوم مجموعه بازی 41148، همانطور که می‌دانید کلیدی هست به نام کلید پدر که توسط این کلید، شخصیت اصلی بازی یعنی SINA TANTA وارد آسانسور مخفی که دقیقا زیر سقفِ منفجر شده (در کلیسای خورشید) قرار دارد، می‌شود و بعد از زیرزمین به بالا می رود...

درواقع اصل مطلب اینجاست که برروی کلید پدر تصویر همان علامت کلیسای خورشید وجود دارد و اگر کمی دقت کرده باشید این علامت شباهت زیادی با علامت صلیب شکسته یا چرخ خورشید دارد. اگر اطلاعاتی درباره‌ی این علامت شیطان پرستی داشته باشید، این را می‌دانید که این علامت یک علامت مذهبی باستانی است که سال ها قبل از قدرت گرفتن هیتلر به کار می رفت! این علامت در کتیبه های بودائی و مقبره سلتی و یونانی نیز استفاده شده است! و در آئین پرستش خورشید، و به نظر می‌رسد این علامت نشانه‌ی مسیر حرکت خورشید در آسمان باشد.

👁 رنگ چشم ها در بازی 41148 :

🔴 قرمز : آنها می‌توانند اسمودوس، خخخ، گالو و دیگر موجودات در زیرزمین را ببینند. معمولا چشم کسانی که در کلیسا هستند، قرمز است.

این رنگ چشم مربوط به شخصیت های منفی می‌شود. (به جز سینا)

🟣 بنفش : شاید آنها می‌توانند پدر (شیطان) را ببینند. (مانند مرد نقاش در زیرزمین کلیسا)

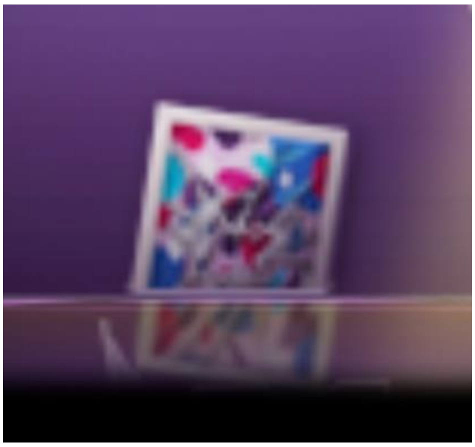
🟢 سبز : آنها می‌توانند چیزهایی مانند نور سبز آخر بازی را ببینند. (مانند لی لی) و در کل دید آنها مانند یک انسان معمولی است.

این رنگ چشم مربوط به شخصیت های مثبت می‌شود.

🟡 زرد : نامشخص! (رنگ چشمان موجود پیر در زیرزمین)

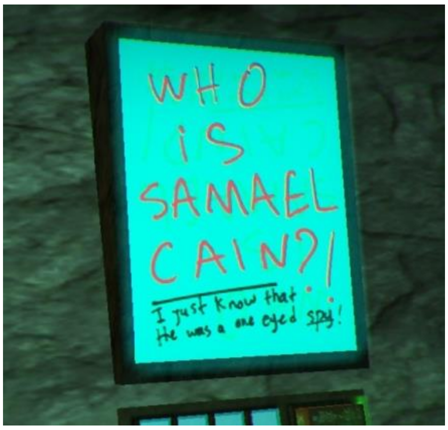
احتمالا این رنگ چشم مربوط به شخصیت های میانه (بین مثبت و منفی) می‌شود.

یک تابلو با طرح نامفهوم :



هنوز مشخص نشده محتوای این تابلو در خانه لی لی چیه.

تابلوی مربوط به سامائل کین در اتاق مخفی سینا:



روش نوشته «Who is Samael Cain?!» یعنی «سامائل کین کیست؟!»

و زیرش نوشته «I just know that he was a one eyed spy!» یعنی «فقط می‌دانم که او یک جاسوس تک‌چشم بود!»

پس تنها اطلاعاتی که سینا از سامائل کین که پدر لی لی بود داشت، این بود که او یک جاسوس است و یک چشمش کور است.

⚠️ برای کسب اطلاعات بیشتر از سامائل کین، خاطرات لی لی را مطالعه نمایید.

یک تابلو از تحقیقات سینا در اتاق سینا :



در ابتدا اشاره شده به رسیدن از نام سارا به آرش.

سپس محمد الهاشمی که نام مستعارش محمد میتین بوده است.

نوشته شده میتین به معنای صبح است.

نوشته: در لس آنجلس؟

همچنین رسیدن به کلمه Anti Mithras به معنای ضد آیین میترائیسم از نام Sarah Mittin با جابه‌جایی حروف.

نوشته های قرمز:

او در آفریقا چکار می‌کرد؟

مادرش را چه کسی کشت؟

آیا عاشق است؟

سپس نوشته محمد میتین. آیا او و کین یکی اند؟! سپس به محمد میتین فلش زده و نوشته «رئیس NGO ؟»

آیا در یک تصادف کشته شد؟ (محمد الهاشمی)

آیا کین تک چشم است؟

در رابطه با اینکه سامائل کین و محمد الهاشمی یکی اند، جواب صددرصد خیر است. زیرا کین پدر لی لی بوده که بسیار هم ظالم بوده است؛ اما الهاشمی معلم تاریخ لی لی بوده که او را نجات داد و درواقع به فرزندی قبول کرد.

و همچنین بر اساس خاطرات لی لی ۱، مادر لی لی بود که چشم پدر لی لی (کین) رو کور کرد.



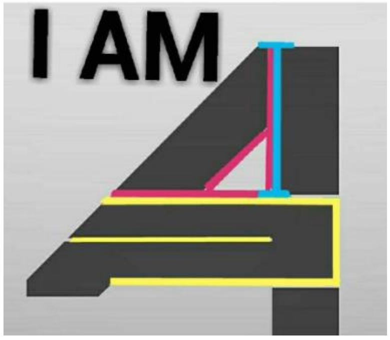
بر اساس خاطرات لی لی، مادر لی لی توسط یکی از افراد یک کلیسای شیطانی کشته شد و جسدش جلوی یک مسجد احتمالا آتش زده شد.

⚠ **برای اطلاعات بیشتر، خاطرات لی لی را مطالعه نمایید.**

پایان تحلیل اپیزود سوم

اپیزود چهارم

نماد اپیزود چهار :





جمله I Am (اشاره به دین یهود) در عدد چهار 41148

(این عدد 4، نشان‌دهندهٔ اپیزود چهارم بود)

و همچنین کلمه الله نیز وجود دارد. به حروف I و M دقت کنید.

یادگاری لی لی (سام جدید!) :







هنگامی که در اپیزود چهارم در خانه‌ی سینا هستید، این قسمت را دو یا چند بار (سریع) بزنید و منتظر نمایان شدن یادگاری لی‌لی باشید.

روی یادگاری نوشته «سام جدید» که اشاره دارد به فرزند سام (سینا) و لی لی

که نام فرزندشان «سامین» می‌باشد.

در ادامه برخی از **صدا هایی که در ابتدای اپیزود چهارم 41148** از تلویزیون پخش می‌شدند، بررسی خواهند شد.



۱. قسمتی از یک فیلم ژاپنی به اسم \"آبی\" محصول 2001، داستان رابطه عاطفی دو دختر همجنسگرا

گوینده: کاراکتر \"اندو\" (❌ تایید نشده)

،

ترجمه دیالوگ هایی هم که گفته میشه (با توجه به زیرنویس کارتون) :

" جایگاه ابدیت و قلب و روح برای من معلوم شد . انگار معنی تمام اون چیزهایی که تو این 13 سال زندگیم برام اتفاق افتاده بود رو متوجه شدم. و زمانی که به هر حال می‌رسید. غم غیر قابل تحملی رو تو سینم احساس کردم "

تفسیر این فیلم: تلویزیون، سینما، تبلیغ همجنسگرایی

۲. قسمتی از فیلم \"هفت\" ، محصول 1995، داستان ترسناک و روانشناختی حول محور گناه.

گوینده متن: کاراکتر \"ویلیام سامرست\"

ترجمه متن: اگر او را بکشی، او برنده خواهد شد --- if you kill him, he will win

این متن از فیلم seven گرفته شده که اطلاعات کاملش در اینترنت موجود است. به طور خلاصه در اون فیلم مردی به اسم میل تصمیم به قتل 7 نفر میگیره که از نظر خودش نماد 7

گناه کبیره در دنیا هستند. اما وسط این قتل ها متوجه میشه که خودش هم یکی از اون 7 نفریه که باید کشته بشه، پس یه کارگاه جنایی رو مامور کشتن خودش میکنه، اما این مامور جنایی خودش نماد گناه خشم بوده، پس این پارادوکس بوجود میاد که اگه کاراگاه، میل رو بکشه اونوقت خودش زنده میمونه و میل به هدفش نمیرسه و برنده نمیشه یا اینکه پلیس شهر، خود کاراگاه رو هم قصاص میکنه و میل برنده میشه؟

۳. قسمتی از فیلم نابودگر 2،روز داوری، محصول 1991، داستان جان کانر و نحوه محافظت از او توسط ترميناتوری که با سفر در زمان، از آینده آمده بود.

گوینده متن: سارا کانر

ترجمه متن: مثل گذشته، گروه مقاومت قادر بود که یک جنگجوی تنها رو بفرسته، یک محافظ برای John!

As before, the resistance was able to send a lone warrior, a protector for John

دقت کنید که نابودگر با سفر در زمان به گذشته John فرستاده شده بود!

۴. اخباری درباره کمپین تبلیغاتی گروهی از خداناباوران به اسم \"سیاهان آمریکایی برای انسانگرایی\" که میخواهند با تمرکز روی شخصیت های معروف تاریخی و افراد مشهور امروزی که مذهب رو زیر سوال برده اند، خداناباوری را بین سیاهان آمریکایی گسترش دهند و نشان بدهند که یک سیاه آمریکایی به معنی یک شخص کلیسا-برو نیست!

The adv campaigne by the atheists group, african-americans humanism, focuses on historic figures and modern-day

Individuals who have questioned religion

۵. قسمتی از متن آهنگ \"تئوری انفجار بزرگ\" خوانده شده توسط گروه barenaked ladies

ترجمه متن: ما دیواری ساختیم، ما اهرام را ساختیم، ریاضیات، علم، تاریخ، حل راز بزرگ، که همگی با یک انفجار بزرگ شروع شد.

We built a wall(we built the pyramids), math, science, history, unraveling mystery, that all started with

A big bang

(از لحاظ مذهبی، این متن تلاش برای نفی وجود خداست)

۶. تبلیغات کوتاه تلویزیونی یک محصول:

...You must find how (or find out) and when I do, with them

۷. و مورد آخر، آهنگ اسب سیاه کتی پری:

Are you ready for, ready for

A perfect storm, a perfect storm

Cause once you’re mine, once you’re mine'

There’s no going back

منبع : انجمن هواداران مهدی فنائی

گذاشته شده توسط کاربری به نام **hamunhamishegi**

🛑 اگر اورا بکُشی، او برنده خواهد شد :

در تلویزیون خانهٔ سینا در اپیزود چهارم، این جمله به انگلیسی گفته شد ⬇️

If you kill him, he will win

ترجمه : اگر او را بکشی، او برنده خواهد شد

این جمله در ابتدای بازی در تلویزیون خانه سینا گفته شد و بعد از چند مدت آقای فنائی (سازنده سری بازی های 41148) این جمله را در کانال خود گذاشتند.

این جمله بخشی از فیلم سون است که در آن فیلم مردی به نام "میل" تصمیم به قتل هفت نفر میگیرد که از نظر خودش نماد هفت گناه کبیره در دنیا هستند. اما وسط این قتل ها متوجه می‌شود که خودش هم یکی از این هفت نفری است که باید کشته شوند، برای همین یک کاراگاه جنایی را مسئول کشتن خودش می‌کند. اما این مأمور جنایی خودش نماد گناه خشم بوده است. پس این پارادوکس یا تناقض به وجود می آید که اگر کارآگاه، میل را به قتل برساند، کارآگاه زنده می‌ماند و میل به هدفش نمیرسد ولی حالت دومی هم وجود دارد که بعد از کشته شدن میل توسط کاراگاه، پلیس شهر قاتل میل که همان کاراگاه هست را قصاص میکند و میل به هدفش میرسد و برنده می‌شود. پس میل اول باید کشته شود و بعد از کشته شدنش پیروز می‌شود. و این جمله به وجود می‌آید که «اگر او را بکشی او برنده خواهد شد»

ولی در بازی 41148 این قضیه کمی متفاوت است در واقع در 41148 سینا نمادی از میل، و آلیستر نمادی از کارآگاه است؛ پس سینا باید کشته شود تا به هدفش برسد.

پایان بازی میبینیم که لی لی سر قبر سینا میگوید نابودی سیرکل هدف تو بود و سیرکل هم با کشته شدن آلیستر نابود خواهد شد و ما دیدیم همینطور هم شد یعنی اول سینا کشته شد، بعد رئیس کمپانی سیرکل (آلیستر سیمیریس). با نابود شدن آلیستر، سیرکل هم نابود شد، سینا به هدفش رسید و در آخر پیروز شد که در نتیجه میگویم آلیستر سینا را کشت و سینا پیروز شد.

در کل اگه سینا آلیستر را می‌کشت، به عنوان یک تروریست دستگیر و نهایتا اعدام میشد. اما سینا با رسوا کردن کمپانی سیرکل به هدفش رسید و پیروز شد. و آلیستر بود که به علت تولید نوشابه با خون مسلمانان، به‌عنوان خائن به ملتش شناخته شد و توسط نور سبز کشته شد.

اکنون **اسرار زیرزمین مخفی خانه سینا** را بررسی خواهیم کرد.





رمز گاوصندوق (5124) :



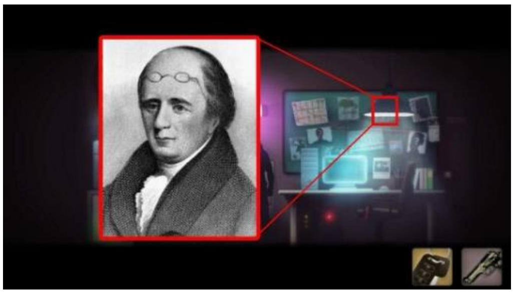


❓چرا رمز گاوصندوق در زیرزمین مخفی خانه سینا ، 5124 بود؟

اگر عدد 5124 را کمی تغییر دهیم، تبدیل به SINA (نام شخصیت اصلی بازی) می‌شود.

تصویر ویلیام مورگان یا مهدی فنایی؟! :





📜 زمانی به نظر می‌رسید در یکی از کاغذ های چسبیده به تخته، تصویر ویلیام مورگان وجود داشت.

ویلیام مورگان (۱۷۷۴-۱۸۲۶)

او در ابتدا یک فراماسون بود

وی یکی از ساکنان باواریای نیویورک بود که در سال ۱۸۲۶ به طرز مرموزی ناپدید و احتمالا به قتل رسید که قتل وی زمینه ساز جنبشی قدرتمند علیه فراماسونری بود، جامعه ای برادرانه که در ایالات متحده تاثیرگذار بود. مورگان پس از اینکه اعلام کرد میخواهد کتابی برای افشای راز های فراماسونری منتشر کند به جرم اتهامات کاذب دستگیر شد. او خیلی زود ناپدید شد و به عقیده افراد زیادی توسط ماسون ها ربوده شده و به قتل رسیده است. اتهامات کاذب علیه وی و فرضیه قتل یک جنبش مردمی را جرقه زد و الهام بخش Thurlow weed و خیلی های دیگر شد تا با پیداکردن یک حزب ضد ماسونی جدید مخالف با دموکرات های اندرو جکسون، نارضایتی ها را مهار کنند. آن ها موفق شدند یک نامزد ریاست جمهوری در سال 1832 معرفی کنند اما وی در سال 1835 مرد.

منبع: Wikipedia

منبع تصویر: انجمن Fgs

در نهایت مشخص شد آن تصویر آقای فنایی بوده که لباسش از دور تقریبا مانند ویلیام مورگان بوده و اعضای انجمن رو گمراه کرده.

عکس دو نفره جان کری و آنتوان لاوی :



در زیرزمین خانه سینا، کنار کامپیوتر، تصویری از جان کری وزیر اُمور خارجه آمریکا و آنتوان لاوِی، کاهن اعظم کلیسای شیطان را مشاهده می کنید!

منبع: کانال تلگرام FGSFans@

❌ **در نهایت مشخص شد این تصویر فتوشاپ بوده؛ اما هدف سازنده این بود ارتباط و همکاری سیاستمداران غربی با شیطان‌پرستان را نشان دهد.**

گسترش اسلام در نواحی از قاره آفریقا :

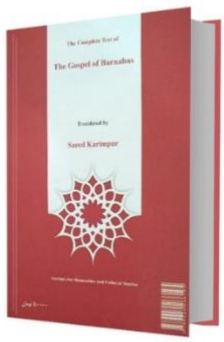


منبع: سایت iNaghd.ir

همچنین در این قسمت، کاغذ حروف سایفر (در بخش اپیزود سوم توضیح داده شد) و آدرس موزه که قرار بود مراسم معارفه نوشیدنی جدید کمپانی سرکل در آن انجام شود نیز وجود دارد که نیاز به بررسی خاصی ندارند. وجود عکس یک بز نیز واضح است که در صفحات قبل درمورد نماد بز توضیح داده شد.

کتاب گاسپل بارناباس و Japanese from Zero :







سینا در بازی کتاب قطور تر را گاسپل بارناباس و کتاب های نازک تر را مجموعه فرام زیرو جاپنیز (ژاپنی از صفر) معرفی می‌کند.

گاسپل بارناباس یک انجیل تازه کشف شده می‌باشد که اسم فارسی‌اش انجیل برنابا است.

بر اساس گفته ها، محتوای این کتاب شباهت زیادی به عقیده های مسلمانان دارد و در اون به محمد و خاتمیت اون اشاره شده اما اکثر مسیحی ها این رو یه انجیل جعلی و ساختگی می‌نامند.

(انجیل برنابا اثری پدیدار شده در قرن شانزدهم و هجدهم به زبان‌های اسپانیایی و ایتالیایی است که به ادعای برخی از مسلمانان توسط برنابا، شخصیت مسیحی برجسته از قرون اول میلادی به نگارش درآمده‌است. این اثر توسط پژوهشگران، به عنوان اثری جعلی شناخته

شده‌است و اسناد قدیمی از آن وجود ندارد. انجیل برنابا توسط یک یا چند نویسندهٔ احتمالاً مسلمان نوشته شده‌است. این کتاب نسبت به انجیل‌های رسمی مسیحیت شباهت بسیار بیشتری به اعتقادات مسلمانان دارد. در سال ۱۹۷۶، انتشارات اشرم در کراچی پاکستان ۱۰ هزار نسخه از این کتاب را منتشر کرد.)

منبع: Wikipedia

به طور خلاصه، انجیل برنابا، اثری جعلی از سده‌های میانه است که در فضایی اسلامی نوشته شده و محتوای آن با انجیل‌های رسمی مسیحیت در تضاد است .

کتاب گاسپل بارناباس در مخفی‌گاه لی‌لی نیز وجود داشت.

مجموعه کتاب‌های «Japanese From Zero!»

این مجموعه یک دورهٔ آموزشیِ گام‌به‌گام برای یادگیری زبان ژاپنی است که توسط جورج ترومبلی (مترجم حرفه‌ای ژاپنی) و یوکاری تاکناکا تألیف شده . این کتاب‌ها با رویکردی نوآورانه و یکپارچه، مفاهیم دستور زبان، واژگان جدید و خطوط نوشتاریِ ژاپنی (هیراگانا، کاتاکانا و کانجی) را به زبان‌آموزانِ از صفر تا سطوح پیشرفته آموزش می‌دهند.

سینا با این کتاب، زبان ژاپنی را یاد گرفته بود و گاهی با خخخ به زبان ژاپنی صحبت می‌کرد.

🌎 بازی در کدام کشور رخ می‌دهد؟ :



با توجه به خاطرات سینا، بازی در کشور آمریکا رخ می‌دهد.

مدل ماشین سینا چیست؟ :



🚗 ماشین سینا به 206 و 207 شباهت زیادی دارد.

البته چنین مدل ماشین هایی در آمریکا وجود نداره و فقط خواستیم بگیم شباهت داره.

مدل اصلی ماشین احتمالا یک مدل آمریکایی است که هنوز دقیق نمی‌دونیم.

نوشته ها (به زبان سایفر) در مخفی‌گاه لی‌لی :



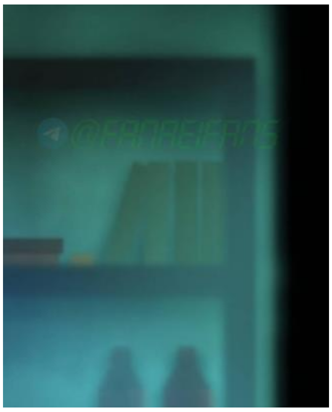
↩️ تبدیل حروف سایفر به حروف انگلیسی :

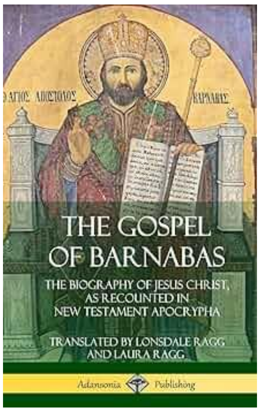
Seek Refuge In AllAH (God) The Lord Of The Down

↩️ ترجمه به زبان پارسی :

به خدا پناه ببر که خالق آسمان‌ها و زمین است (یکی از آیه های قرآن)

📚 کتاب گاسپل بارناباس در مخفی‌گاه لی‌لی :





گاسپل بارناباس یک انجیل تازه کشف شده می‌باشد که اسم فارسی‌اش انجیل برنابا است.

بر اساس گفته ها، محتوای این کتاب شباهت زیادی به عقیده های مسلمانان دارد و در اون به محمد و خاتمیت اون اشاره شده اما اکثر مسیحی ها این رو یه انجیل جعلی و ساختگی می‌نامند.

(انجیل برنابا اثری پدیدار شده در قرن شانزدهم و هجدهم به زبان‌های اسپانیایی و ایتالیایی است که به ادعای برخی از مسلمانان توسط برنابا، شخصیت مسیحی برجسته از قرون اول میلادی به نگارش درآمده‌است. این اثر توسط پژوهشگران، به عنوان اثری جعلی شناخته شده‌است و اسناد قدیمی از آن وجود ندارد. انجیل برنابا توسط یک یا چند نویسندهٔ احتمالاً مسلمان نوشته شده‌است. این کتاب نسبت به انجیل‌های رسمی مسیحیت شباهت بسیار بیشتری به اعتقادات مسلمانان دارد. در سال ۱۹۷۶، انتشارات اشرم در کراچی پاکستان ۱۰ هزار نسخه از این کتاب را منتشر کرد.)

منبع: Wikipedia

دروغ و تناقض های فونوس :





❗شاید شما هم متوجهٔ این قضیه شده باشید

با توجه به تصویر بالا، تناقضی بین سخن آرش (لی لی) با فونوس وجود داشته.

اما با توجه به این که سینا باید خون یک زن را به زمین می‌ریخت و این کار را برای ارتقای درجه از ۳۲ به ۳۳ انجام می‌دهند، فونوس دروغ می‌گفت.

فونوس دروغ گفت؛ چون اگه میگفت 33 سینا می‌فهمید که با فونوس تو یک رتبه هست و فونوس نمی‌تونه بهش دستور بده!

🔴 یکی از دروغ‌های دیگر فونوس! :

فونوس جدا از قضیه ارتقا درجه‌ی سینا تنتا (که درموردش به سینا دروغ گفته بود و در پست های قبل توضیح دادیم)، دروغ های زیادی گفته است.

برای مثال: گفت "ولی ما مثل اونا رفتار نمی‌کنیم. قتل و کشتار انسان ها کار ما نیست!" ولی بعدا گفت"ما به زبون خودشون به اونها جواب می‌دیم. کشتار در برابر کشتار! انفجار در برابر انفجار!"

اگه سینا یکم زرنگی میکرد می‌فهمید فونوس دروغ های بسیاری گفته و شاید ساختمون 41148 رو منفجر نمی‌کرد.

🩸چرا آمادو، رئیسش (فونوس نومد) رو کشت؟! :



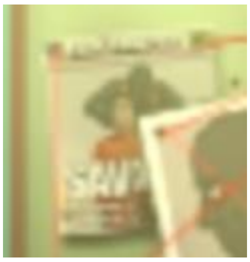


به خاطر اینکه آمادو نمی‌خواست به کلیسای خورشید یک ضرر بسیار سنگین وارد بشه. خلاصه تر بگم: او به کلیسای خورشید وفادار بود. ولی برعکس آمادو، فونوس به راحتی حاضر شد با یک تهدید از طرف سینا، تمامی اطلاعات مهم رو لو بده و شاهد سقوط و از بین رفتن کلیسا باشه! برای همین قبل از اینکه فونوس همه چی رو لو بده، آمادو مجبور به کشتن فونوس شد!

اکنون باید **تحقیقات لی لی در مخفیگاهش** را بررسی کنیم.



بریدن سر خبرنگار آمریکایی توسط یک داعشی :





جیمز رایت فولی عکاس خبری اهل ایالات متحده بود که برای چندین نشریه از جمله ستاره ها و راه راه ها کار می‌کرد. او در سال ۲۰۱۲ در سوریه درحالی که برای نشریه گلوبال‌پست کار می‌کرد ربوده شد و هم‌اکنون این‌طور ادعا می‌شود که در اوت ۲۰۱۴، توسط دولت اسلامی شام و عراق در یک مکان صحرایی نامشخص سربریده شده‌است. علت سربریدن او حملات هوایی ایالات متحده به مواضع داعش عنوان شده‌است.

منبع: ویکی‌پدیا

تصویر پادشاه بعل :





بعل شیطانی است که در کتب جادوی اهریمنی مانند کلید کوچکتر سلیمان به آن اشاره شده است. او به عنوان پادشاهی با صدای خشن توصیف می‌شود که می‌تواند مردان را نامرئی کند و بر شصت و شش لژیون شیاطین حکم‌رانی می‌کند. کلید کوچکتر سلیمان او را به شکل ترکیبی از یک گربه، وزغ و انسان توصیف می‌کند.

منبع: ویکی پدیا

لوگوی اومانیسم (معروف به انسان شادمان) :



تعریف کوتاه اومانیسم (انسان‌گرایی):

جهان‌بینی‌ای که انسان را محور و معیار همه چیز می‌داند و ارزش‌ها را در عقلِ بشری جستجو می‌کند، نه در وحی. این نگاه در رنسانس، در برابر جهان‌بینیِ خدا محورِ قرون وسطی شکل گرفت و در تضادِ بنیادین با توحید قرار دارد.

تصویر ایزیس (ISIS) :



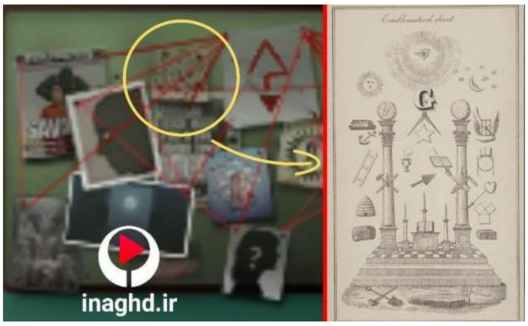

ایزیس کیست؟

ایزیس، الههٔ طبیعت، مادر، جادو و باززایی در اساطیر مصر باستان است. او خواهر و همسر اوزیریس و مادر حوروس بود.

ایزیس در سنت‌های باطنی، نماد راز، جادو و دانشِ خفیّه است.

او می‌تواند نشان‌دهندهٔ گرایش به علوم غریبه و باطنی باشد؛ چیزی که در اسلام مورد تأیید نیست.

تصویر مجموعه‌ای از نماد های ماسونی :



تشخیص محتوا و پیدا کردن اصل این تصویر بسیار دشوار بود که آقای آرمان غفاری در سایت آی‌نقد زحمتش را کشیدند.

این تصویر، مجموعه‌ای از نمادهای ماسونی را به نمایش می‌گذارد. نشانه‌هایی که ریشه در سنت‌های فراماسونری دارند و اغلب با مفاهیمی چون قدرت پنهان، نظم نوین جهانی، رازآلودگی و ساختارهای غیرشفاف مرتبط دانسته می‌شوند.

منبع: مقاله نقد و بررسی اپیزود چهارم ۴۱۱۴۸ در سایت inaghd.ir

لینک مقاله: https://inaghd.ir/41148-4

کلاهبرداری لئو تاکسیل (The Taxil Hoax) :





این یک فریبِ عظیم در دههٔ ۱۸۹۰ بود که توسط نویسندهٔ فرانسوی، لئو تاکسیل (با نامِ اصلی: گابریل آنتوان ژوگان-پاژ)، طراحی شد. تاکسیل که ابتدا نویسنده‌ای ضدکلیسا بود، در سال ۱۸۸۵ ادعای گرویدن به کاتولیک کرد و با حمایتِ کلیسا، مجموعه‌ای کتاب درباره‌ی «توطئه‌ی شیطانی فراماسون‌ها» منتشر نمود .

او داستان‌هایی از یک جراح به نام دکتر باتای را ساخت که به لژهای فراماسونری نفوذ کرده و از پرستشِ شیطان توسط آنان پرده برداشته بود. همچنین شخصیتی به نام دایانا وان را معرفی کرد که یک کاهنهٔ پیشینِ فرقهٔ «پالادیست‌ها» (گروهی ساختگی که به فرمانِ شیاطین عمل می‌کردند) و سپس گرویده به کاتولیک بود .

این کلاهبرداری تا سال ۱۸۹۷ ادامه یافت، زمانی که تاکسیل در یک کنفرانس خبری، رسماً اعلام کرد همه‌چیز دروغ بوده و هدفش فقط تمسخرِ کلیسای کاتولیک بوده است . او بعداً گفت که در ابتدا فکر می‌کرد داستان‌هایش آنقدر مضحک هستند که کسی باور نمی‌کند، اما وقتی دید مردم به‌شدت می‌پذیرند و برایش سودآور است، به فریب ادامه داد .

این تصویر، هشدار است دربارهٔ زودباوری به توطئه‌های جعلی و نشان می‌دهد که برخی روایت‌های ترسناک دربارهٔ فرقه‌ها، ریشه در دروغ دارند.

مجسمه بافومت :





مجسمه بافومت در سال ۲۰۱۵ در دیترویت، میشیگان توسط معبد شیطان (The Satanic Temple) رونمایی شد. این مجسمه نماد آزادی مذهبی و جدایی دین از حکومت است، نه پرستش شیطان. بافومت ترکیبی نمادین از انسان، حیوان، زن و مرد است و اغلب به عنوان نماد دوگانگی و تعادل شناخته می‌شود. رونمایی آن واکنش‌های زیادی به همراه داشت، به‌ویژه از سوی گروه‌های مذهبی.

به عبارتی هدف اصلی شیطان پرستان، خودپرستی و سکولار کردن جوامع(جدا کردن دین از سبک زندگی) است. نه اینکه شیطان را مستقیما پرستش کنند. البته که هدف شیطان هم همین است. زیرا شیطان هم خودپرست و خودستا بود به همین دلیل قصد دارد با همین خودپرستی و سکولار کردن جوامع، انسان‌ها را همانطور که قسم خورده از خدا دور کند. هدف شیطان دور کردن انسان از خداست نه اینکه با خدا سر آمار عبادت کنندگانش رقابت کند.

منبع: مقاله نقد و بررسی اپیزود چهارم ۴۱۱۴۸ در سایت inaghd.ir

لینک مقاله: https://inaghd.ir/41148-4

تصویر لوگوی بلک فایترز :







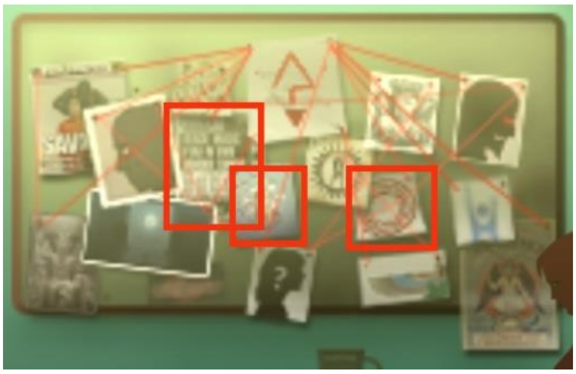
نابودی این گروه هدف بعدی سینا بود که با مرگ سینا تبدیل به هدف لی لی و پسرش شد.

⚠ برای اطلاعات بیشتر، خاطرات لی لی ۳ و خاطرات سامین را بخوانید.

در نهایت سینا گفت: «همه سر نخ ها به کسی رسیده که اونا هنوز نمی‌شناسنش!»
از هویت اون فرد اطلاعاتی نداریم.

بررسی تحقیقات لی لی تموم شد. چند تصویر دیگر به وضوح قابل تشخیص بودند. مانند کلیسای خورشید، فونوس و آمادو، زن ناشناس (که بر اساس سرنخ ها بین او، پادشاه بعل و آمادو ارتباطی وجود داشته) و علامت سوال (در ستاره داوود).

همچنین تصاویری بسیار ناواضح وجود داشت. که در تصویر زیر مشخص کردیم.



پیشنهاد می‌کنیم به مقاله بررسی اپیزود چهارم ۴۱۱۴۸ در سایت آی نقد سر بزنید. تمامی موارد در آنجا بررسی شدند.

لینک مقاله: https://inaghd.ir/41148-4

نویسنده: آرمان غفاری

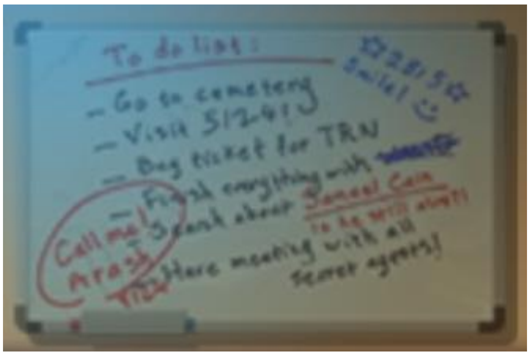
کتاب گاسپل بارناباس در مخفی‌گاه لی‌لی :



این کتاب در زیرزمین مخفی خانه سینا وجود داشت و در قسمت مربوطه توصیحات لازم رو دادیم.

اما به طور خلاصه، انجیل برنابا اثری جعلی از سده‌های میانه است که در فضایی اسلامی نوشته شده و محتوای آن با انجیل‌های رسمی مسیحیت در تضاد است.

نوشته های روی تخته در پناهگاه آرش :



لیستِ کار هایی که باید انجام شود:

* رفتن به قبرستان

* خرید بلیت برای T.R.N (تی آر ان)

*** تمام کردن همه چیز با ... (اسم آن فرد خط خورده)**

*** جستجو درباره سامائل کین**

*** ملاقات کردن همه مأموران مخفی!**

پایین سمت چپ هم نوشته بود * با من تماس بگیر! آرش.   و دورش خط کشیده شده بود.

🔺 اگه دقت کنید متوجه می‌شوید نام فردی که خط خورده، ولید (Walid) بوده است.

موجودات عجیب که در کلیسا ظاهر شدند :



منبع: مقاله بررسی اپیزود چهارم ۴۱۱۴۸ در سایت آی نقد

لینک: https://inaghd.ir/41148-4

در ادامه، موزه اپیزود چهارم را به طور کامل بررسی می‌کنیم.

شباهت ظاهر موزه به لوگوی اومانیسم :





همانطور که مشاهده می‌کنید، حالت ظاهری موزه مشابه نماد اومانیسم (انسان‌گرایی) می‌باشد.

اومانیسم یا انسان‌گرایی، جهان‌بینی‌ای است که انسان را معیار و مرکز همه چیز قرار می‌دهد و ارزش‌ها، اخلاق و حقیقت را در ذات و عقل انسان جستجو می‌کند، نه در وحی یا فرمان الهی . این نگاه ریشه در جنبش رنسانس دارد و در مقابلِ جهان‌بینیِ قرون وسطایی قرار گرفت که خدا را محور همه چیز می‌دانست.

اومانیسم در تضادِ بنیادین با یگانه‌پرستی (توحید) قرار دارد.

سازندهٔ احتمالاً می‌خواهد نشان دهد که انسانِ بدونِ خدا، هرچند به ظاهر قدرتمند و خردگراست، در باطن دچارِ سرگشتگی و بحرانِ معنا می‌شود و مسیرش به جایی جز تباهی و ظلم به خود و دیگران نمی‌انجامد.

ماکت فلزی در ورودی موزه :



این ماکت نیز شکلی مانند لوگوی اومانیسم (انسان‌گرایی) که قبلاً توضیح دادیم دارد.

نوشته هایی روی سنگ ستون :



به لاتین: Carpe Diem

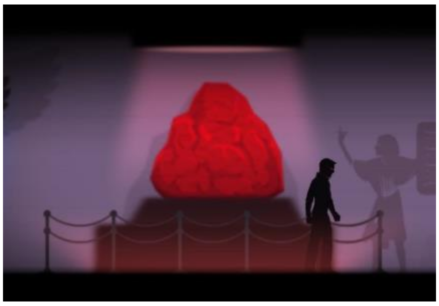
به انگلیسی: Seize the day

به فارسی: روز را غنیمت بشمار

یا از روزت بهره ببر

که همان مفهوم لذت از زندگی و در لحظه زندگی کردن است و می‌خواهد بگوید فقط همین دنیا هست و معاد و قیامتی در کار نیست. میتوان گفت به لذت های زودگذر در دنیا توصیه می‌کند.

سنگ سرخ (Red stone) :



برای سرگرمی مردم، از خودش الکتریسیته تولید می‌کنه!

همچنین زیرش نوشته: دنیا محل سرگرمی‌ست!

توضیح: اضافه خواهد شد.

مجسمه ISIS :



این مجسمه در وسط سالن قرار داشت.

ایزیس در فراماسونری و فرقه‌های مخفی، بیش از یک ایزدبانوی مصری، یک کهن‌الگوی تمثیلی است با سه لایهٔ معنایی:

1 . نماد طبیعت و دانش پنهان: عبارت «برداشتن نقاب از چهرهٔ ایزیس» به معنای تلاش برای کشف اسرار هستی و دستیابی به علوم خفیّه است.

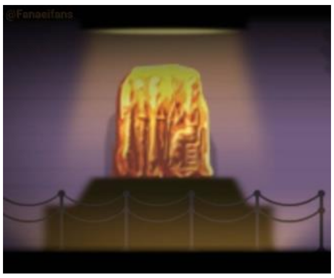
2 . **نماد ایثار و جاودانگی: جستجوی او برای یافتن پیکر اوزیریس، نماد وفاداری، فداکاری و رستاخیز روح است.**

3 . **نماد اصل زنانگی و تعادل: ایزیس در کنار اوزیریس، نشان‌دهندهٔ تعادل اضداد (ماده و روح، زمین و آسمان، زن و مرد) در نظام هستی است.**

در مجموع، ایزیس در این محافل، نماد راز، فداکاری و وحدتِ متقابلِ نیروهای جهان به شمار می‌رود.

ایزیس در این موزه، نماد انسانِ خودخداپندار است که با تکیه بر عقل و اسرار طبیعی، به دنبال جایگزینیِ وحی با دانشِ بشری رفته است. سازنده با این نشانه، هشدار می‌دهد که اومانیسم، نوعی شرکِ مدرن است؛ چرا که انسان را به جای خدا نشانده و او را به طغیان علیه نظمِ الهی دعوت می‌کند.

سنگ نگاره Nibiru :





مکان : طبقه اول (همکف) موزه

همان سنگ نگاره ای که پیش‌بینی کرده بود سیاره ای (یا شهاب سنگی) به اسم Nibiru، زمین را در سال 2012 نابود خواهد کرد.

سینا درمورد این سنگ نگاره، جمله‌های زیر را می‌گوید:

« روی این سنگ نگاره، یک پادشاه و همراهانش به یک ستاره اشاره می‌کنن ...
اینجا نوشته شده : سیاره Nibiru در سنگ نگاره های ۴ هزار سال پیش از عصر حاضر
تا به حال اسم این سیاره رو نشنیده بودم! »

جمله‌ای بر روی ابلیسک :



جمله‌ی نوشته شده روی ابلیسک (به لاتین) :

Est potentia scientia

جمله نامرتب است

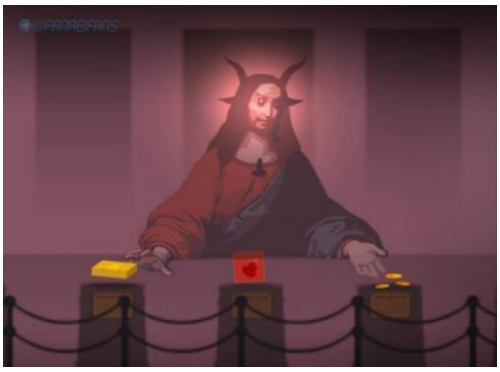
مرتب شده: Scientia est potentia

ترجمه به فارسی: دانش قدرت است

این جمله، نگاه اومانیسم را به تصویر می‌کشد که انسان را با تکیه بر علم، به قدرت مطلق می‌رساند. هرچند اسلام نیز به علم توجه دارد، اما علمِ توحیدی در مسیرِ تعالیِ انسان و بندگیِ خداست؛ در حالی که علمِ سکولار، ابزاری برای سلطه، غرور و اهداف نادرست (مانند سلاح‌های کشتار جمعی) می‌شود. این جمله در موزه، هشدار است؛ علمِ بی‌دین، انسان را به طغیان و سقوطی مشابه شیطان می‌کشاند.

در ادامه طبقه ۳۲ موزه را بررسی می‌کنیم...

بخشی از نقاشی شام آخر در طبقه 32 موزه :

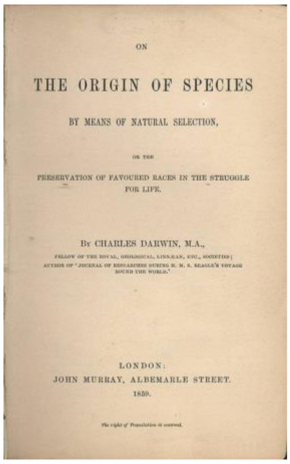


توضیحات اضافه خواهد شد.

📖 کتاب منشأ گونه ها در موزه :







ON

THE ORIGIN OF SPECIES

BY MEANS OF NATURAL SELECTION,

OR THE

PRESERVATION OF FAVOURED RACES IN THE STRUGGLE FOR LIFE.

BY CHARLES DARWIN, M.A.,

LONDON:
JOHN MURRAY, ALBEMARLE STREET.
1859.

اولین چیزی که در این طبقهٔ موزه باهاش مواجه می‌شویم نامش «منشأ گونه ها» است. اثری از چارلز داروین.

این کتاب میخواهد بگوید مخلوق و خالقی وجود ندارد و همه چی خودبه‌خود و با مرور زمان به وجود اومده. اشاره به «اومانیسم» یا همان انسان‌گرایی دارد.

📄 برگی از کتاب فیزیک در موزه :







ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΚΡΟΑΣΕΩΣ Α.

این کتاب نوشتهٔ ارسطو است

ارسطو یکی از بزرگان فلاسفه در یونان باستان است. از ارسطو، افلاطون و سقراط به عنوان گسترش دهنده ی فلسفه غرب یاد می‌شود.

برگه‌ای از «فیزیک» ارسطو در این موزه، نمادِ پیش‌درآمدِ اومانیسم است؛ نگاهی که خدا را از تبیینِ جهان حذف کرد و راه را برای علمِ بی‌دین و انسان‌محوریِ مدرن هموار ساخت.
سازنده با این اشاره، نشان می‌دهد که اومانیسم، ریشه در تفکراتِ یونانِ باستان دارد؛ تفکری که انسان را به جای خدا نشاند.

مجسمه سنگی ونوس در موزه :





این مجسمه های سنگی کوچک مربوط به 14000 تا 35000 سال قبل هستند.

تندیسک‌های ونوس (Venus figurines) نامی است که به بسیاری از تندیس‌های کشف شده مربوط به دوران ماقبل تاریخ اشاره می‌کند.

دلیل انتخاب نام «شمایل ونوس» این بوده که اغلب (ولی نه همه) مجسمه‌های کشف شده مؤنث بوده و باستان‌شناسان فرض کردند که تندیس‌ها کارکردهایی شهوانی داشته‌اند.
تندیس‌های ونوس در ناحیه جغرافیایی کشیده شده از پیرنه تا روسیه اروپا یافت شده‌اند.
تندیس‌های ونوس بسیار قدیمی هستند؛ اگر چه تعیین تاریخ ساخت بسیاری از آنها ممکن نیست. (منبع: wikipedia.com)

قدیمی‌ترین پیکرکی که تا امروز کشف شده است از محوطه Hohle Felse در آلمان است که به حدود 35هزارسال پیش باز می‌گردد. قد این پیکرک تنها 7 سانتی‌متر است. پیکرک‌هایی نیز کشف شده‌اند که به حدود 14هزارسال پیش باز می‌گردند. چنین بازه زمانی گسترده‌ای نشان‌دهنده آن است که این پیکرک‌ها برای انسان‌های دوره پیش از تاریخ برای مدت زمانی طولانی اهمیت داشتند.

یکی از اولین و رایج‌ترین نظریه‌ها درمورد این پیکرک‌ها آن بود که این پیکرک‌های کوچک، الهه‌های باروری و تولید مثل بودند. این نظریه این ایده را مطرح می‌کند که جوامع در سراسر اروپا و آسیا آنقدر بر باروری و مادرانگی ارزش قائل بودند که آن را در آثار هنری‌شان هم نشان می‌دادند.

برخی از محققان باور دارند که شاید این پیکرک‌ها اهدافی تشریفاتی دارند. پیکرک‌های زنان شاید به عنوان پیوندی بین دنیای زندگان و مردگان در این زمینه عمل می‌کردند. برخی دیگر باور دارند که این پیکرک‌ها آیینی بوده و [مردمان] باور داشتند که دارای قدرت‌های ماوراءالطبیعی بودند.

دیگر فرضیه‌ها بیشتر جنبه دنیوی و این جهانی داشته و از جنبه‌های دینی فاصله گرفته است. منبع digiato.com

🥽 عینک استفان هاوک (یا همان استیون هاوکینگ) :







استیون هاوکینگ فیزیک‌دانی خداناباور و بی‌دین بود.

او علاوه بر رد وجود خدا، جهان آخرت و زندگی پس از مرگ را هم داستان‌های کودکانه می‌شمارد. هاوکینگ دربارهٔ وجود خدا می‌گوید: «پیش از آنکه ما علم را بفهمیم، طبیعی بود که به خلقت جهان توسط خدا باور داشته باشیم. اما امروز علم توضیح متقاعدکننده تری ارائه می‌کند.»

🩸 آب غیر مقدس (unholy water) :



برخلاف آب مقدس (holy water) که شیطان را دور می‌کند، این آب شیطان را جذب می‌کند و از خونِ جنین خوک تهیه می‌شود (نجاست)

آجر طلایی :



ارتباط آجر طلایی با اهرام مصر؟!

آجر طلایی اشاره به سنگ هرمی (هرمیون) دارد؛ سنگی که بر فراز اهرام قرار می‌گرفت و با طلا پوشانده می‌شد تا نور خورشید را بازتاب دهد و نماد جاودانگی و قدرت ایزدی باشد.

این آجر طلایی، نماد غرور و جاه‌طلبیِ انسانِ خودخداپندار است که با ساختن بناهای عظیم و پوشاندن آنها با طلا، می‌خواست بر مرگ غلبه کند و خود را جاودانه سازد. سازنده با این نشانه، هشدار می‌دهد که این خودکامگی و انسان‌محوری، ریشه‌ای کهن دارد و همواره انسان را به طغیان علیه نظم الهی کشانده است.

قسمتی از گوشت کثیف (احتمالا حرام) :



توضیحات اضافه خواهد شد.

قدیمی ترین سکه های طلای کشف شده:



قدیمی‌ترین سکه‌های طلای کشف‌شده در تاریخ، متعلق به پادشاهی لیدیه در آناتولی غربی (ترکیهٔ امروزی) است و قدمتی نزدیک به ۲۶۰۰ سال دارد.

این سکه نماد تولد نظام ارزشی مستقل از دین و اولین قدم انسان به سوی خودبنیادی اقتصادی است. انسان با ساختن پول، ارزش‌های مادی را جایگزین ارزش‌های الهی کرد و قدرت را در دستان خود دید، نه در فرمان خدا. سازنده با این نشانه، هشدار می‌دهد که اومانیسم ریشه در همان خودکامگیِ اقتصادی و مادی‌گراییِ بشری دارد که از هزاران سال پیش آغاز شد.

مکعب آبی (باریک ترین و کوچک ترین تلویزیون جهان) :



این تلویزیون می‌تواند نماد سرگرمی‌زدگی و غفلت‌آوری باشد.

تلویزیون در این فضا، نماد ابزاری است که انسان را با انبوهی از اطلاعاتِ بی‌ارزش و سرگرمی‌های سطحی، از حقیقت و معنویت دور می‌کند. یعنی رسانه‌ای که به جای آگاهی، تخدیرِ جمعی تولید می‌کند.

وجود این تلویزیون کوچک می‌تواند نماد غرور تکنولوژیک انسان مدرن هم باشد.

□ قدیمی ترین سلاح دست ساخته بشر :



تصویر بالا، یک خنجر نخستین (The first blade) است.

برخی می‌گویند این خنجر برای قابیل بود که با آن هابیل را کشت و می‌گویند این خنجر نیروی اهریمنی دارد.

💀 جمجمه یک انسان نئاندرتال (از اجداد انسان های امروزی) :



که اشاره به نظریه‌ی تکامل (فرگشت) دارد و تکامل از دیدگاه مذهبی (اسلامی) واقعیت ندارد.

(با این جمجمه می‌خواهند نشان دهند که ما از نسل گوریل‌ها هستیم و آدم و حوا وجود نداشتند. سینا با کلیک بر روی این جمجمه می‌گوید: «اگه ما از نسل این گوریل‌سان ها بودیم، چرا بقیه گوریل ها آدم نشدن؟!»)

تابلوی YOU! :



همچنین زیرش نوشته شده: «تنها چیز مهم در این دنیا، شما هستید.

شما اول و شما آخر هستید!»

این تابلو بیانیه نهایی اومانیسم را به تصویر میکشد؛ جایی که انسان خود را به جای خدا مینشاند و خود را آغاز و پایان همه چیز معرفی میکند. سازنده با این نشانه، هشدار می‌دهد که اومانیسم، انسان را به خودخدایی و طغیان علیه نظم الهی دعوت میکند.

نام نوشیدنی جدید کمپانی سرکل :





نام این نوشیدنی «Red Goat» به معنی «بز قرمز» بوده است.

درمورد اینکه بز نماد چیه، در صفحات قبل توضیح داده شده.

نوشته روی مکعب سیاه با حروف سایفر :



نوشته Allah is the greatest

یعنی خدا بزرگ‌ترین است.

تفنگی که سینا از آمادو گرفت :





تفنگی که سینا برای کشتن آمادو و نگهبانان شرکت Circle استفاده کرد. این شات گان در فیلم نابودگر 2، توسط T800 برای کشتن T1000 استفاده شده بود.

یکی از تابلو های اتاق مخفی سینا :



تابلویی در اتاق مخفی سینا که روی آن درمورد فونوس نومد، آلیستر سیمیریس و فوتولس نومد نوشته شده :

در خاطرات سینا خوندیم که وقتی سینا به یک درجه‌ی خاص رسید، اونو به زیرزمین بردن و یه ساحره به اسم فوتولس یه سری ورد های جادویی خواند و کارهایی روی سینا انجام داد تا

بتواند خدمت‌کنندگان به پدر و یا موجودات شیطانی را ببیند (برای اطلاعات بیشتر، خاطرات سینا را خریداری کرده و مطالعه کنید)

پس متوجه می‌شیم که فوتولس یکی از جادوگرای کلیسا بوده ولی قضیه از اونجا جالب میشه که در تابلوی بالا نوشته :

What's the relationship between fotuls and alister?

ترجمه: «آلیستر و فوتولس چه ارتباطی (خانوادگی یا دوستانه) با هم دارند؟»

و جالبه که جلوی اسم آلیستر نوشتن Black Man (مرد سیاه) و جلو اسم فوتولس نوشتن Black Woman (زن سیاه)!

از طرفی هم فامیلی فوتولس و فونوس یکی هست.

پس احتمالا بین این دو نفر یه ارتباط فامیلی یا خانوادگی وجود داره.

(این موضوع نیاز به تحقیق بیشتری دارد)

پایان تحلیل اپیزود چهارم

72 دیوی که حضرت سلیمان اسیر کرد :

برخی از این دیو ها در بازی ۴۱۱۴۸ حضور دارند. بنابراین مطالعه این قسمت می‌تواند به درک عمیق تر شما از آن دیو ها کمک کند.

در کتاب آرس گویتیا (Ars Goetia) نام ۷۲ دیوی که حضرت سلیمان اسیر کرد، به همراه توانایی‌ها و ویژگی‌های هر یک ذکر شده است:

*** توجه: ممکن است بعضی از نام‌ها، تلفظهای مختلفی داشته باشند.**

*** لژیون = سپاهی از دیوها**

*** درجه‌های ۷۲ دیو به ترتیب قدرت:**

پادشاه (King) - دوک (Duke) - پرنس یا شاهزاده (Prince) - مارکیس (Marquis) - کُنت / ارل (Earl / Count) - پریزیدنت (President) – شوالیه (Knight)

---

1. پادشاه بعل:

بر پایه جادونامهٔ اعظم (le Grand Grimoire) پادشاه بعل در راس نیروهای اهریمنی است. او نخستین پادشاه دوزخ با مناطقی در شرق است. بر اساس کلید کهین سلیمان، او سه سر دارد: وزغ، انسان و گربه. صدای ناهنجاری دارد اما به خوبی سخن می‌گوید و بر ۶۶ لژیون حکومت می‌کند. او هنر ناپدید شدن را آموزش می‌دهد. ممکن است بعل معادل یکی از هفت شاهزادگان دوزخ باشد. احتمالاً نام او بازمانده‌ای از بعل، یکی از خدایان بین‌النهرین باستان است.

---

2. دوک آگارس:

آگارس (یا آگرناس) بر منطقه شرقی دوزخ حکمرانی می‌کند و ۳۱ سپاه از دیوها به او خدمت می‌کنند. او می‌تواند باعث شود کسانی که گریخته‌اند بازگردند و کسانی که هنوز ایستاده‌اند، بگریزند با یافتن لذتی در آموزش بیان بدسیرتی. همچنین او دارای نیروی شکستن حرمت و شئونات طبیعی و فراطبیعی است. وی می‌تواند تولید زلزله کند و باعث سرنگونی بزرگان معنوی و دنیوی شود. او به شکل مرد پیر و رنگ‌پریده‌ای سوار بر یک کروکودیل تجسم می‌شود که یک باز در دست دارد.

---

3. پرنس واساگو:

واساگو شاهزاده نیرومند دوزخ است. او بر ۲۶ سپاه از دیوها فرمانروایی می‌کند. او می‌تواند به صورت جادویی از رویدادهای گذشته و آینده بگوید. می‌تواند چیزهای پنهان یا گم شده را بیابد و طبیعت خوبی دارد.

---

4. مارکی سامیگینا:

گامیگین یا سامیگینا، مارکی بزرگ دوزخ است که بر ۳۱ سپاه از دیوان فرمانروایی می‌کند. او همه دانش‌های مقدماتی را آموزش می‌دهد و به حساب ارواحی که در گناه مرده‌اند و کسانی که در دریا غرق شده‌اند، می‌دهد. با صدایی خشن سخن می‌گوید. او همچنین به چیزی که از وی خواسته شده پاسخ می‌دهد و تا زمانی که فرد خشنود باشد بر او ظاهر می‌ماند. گامیگین به شکل یک اسب کوچک یا یک الاغ تجسم می‌شود که به هنگام احضار شدن، به هیبت یک مرد تغییر شکل می‌دهد.

---

5. پرزیدنت مارباس:

مارباس یا بارباس رئیس بزرگ دوزخ است که بر ۳۶ سپاه از دیوها فرمانروایی می‌کند. او صادقانه دربارهٔ چیزهای پنهان و اسرارآمیز پاسخ می‌دهد، بیماری‌ها را درمان می‌کند، هنرهای مکانیکی را آموزش می‌دهد و مردم را به دیگر اشکال تغییر شکل می‌دهد. او به شکل یک شیر بزرگ تجسم می‌شود که زمان احضار به شکل یک مرد درمی‌آید.

---

6. دوک والفر:

ولفگور یک موجود مونس مفید است، اما انسان‌ها را به دزدی ترغیب می‌کند. وی به شکل یک شیر با سر الاغ ظاهر می‌شود و دوکی با ۱۰ لژیون است. والفر (یا Malaphar, Malephar, Valafar, Valefor) دوک دوزخ است. او مردم را برای دزدی می‌فریبد و مسئول روابط خوب میان دزدهاست. او فرمانده ۱۰ سپاه (لژیون) از دیوهاست.

---

7. مارکیس آمون:

آمون، مارکیز دوزخ است که بر ۴۰ سپاه از دیوهای دوزخی فرمان می‌راند. او به شکل یک گرگ با دمی آتشین و مارمانند یا یک انسان با سری کلاغ‌مانند پدیدار می‌شود. گاهی نیز با دندان سگسانی تجسم می‌شود. او همه چیز را دربارهٔ گذشته و آینده می‌گوید. او آشتی یا دشمنی میان دو دوست و دشمن می‌اندازد. آمون چیزهایی در مورد گذشته و آینده را آشکار می‌سازد. وی عشق می‌آفریند و نزاع بین دوستان را فرومی‌نشاند. او به شکل یک گرگ با دم مار ظاهر می‌شود و از دهانش آتش استفراغ می‌کند. اگر درخواست شود شکل یک انسان با سر کلاغ به خود می‌گیرد. او یک مارکی است و بر ۴۰ لژیون فرمان می‌راند.

---

8. دوک بارباتوس:

بارباتوس کنت و دوک دوزخ است. وی بر ۳۰ سپاه از دیوان فرمان می‌راند و چهار پادشاه وی را در فرمان‌راندن بر این سپاهیان همراهی می‌کنند. او فهم زبان جانوران را می‌دهد، گذشته و آینده را می‌گوید، دوستان و حاکمان را آرام می‌کند و همچنین می‌تواند آدم‌ها را به سوی گنج‌هایی که توسط جادوگران با سحر و جادو پنهان شده، رهنمون سازد. به نظر می‌رسد نام او از زبان لاتین و کلمه barbatus به معنی پیرمرد، ریشو و فیلسوف گرفته شده باشد. از وی در کتاب کوچکتر سلیمان نام برده شده است. بارباتوس یک شیطان روز است و ترجیح می‌دهد زمانی که خورشید در قوس است ظاهر شود. او همه علوم را تدریس می‌کند، گنجینه‌های پنهان را با جادو آشکار می‌سازد، آینده را تقویت می‌کند، گذشته را تشخیص می‌دهد، دوستان را آشتی می‌دهد و حسن نیت همه کسانی را که در مناصب قدرت هستند تضمین می‌کند. سوءتفاهم‌ها را نرم می‌کند و احساسات آسیب‌دیده را تسکین می‌دهد. توانایی درک و برقراری ارتباط با حیوانات را می‌دهد. او موهای بلند بلوند و بال‌های سفید براق دارد، بسیار خوش‌ساخت است و پوستش برنزه است.

---

9. پادشاه پایمون:

پایمون یکی از پادشاهان دوزخ است که بیشتر از دیگران فرمانبردار لوسیفر است. وی بر ۲۰۰ سپاه از دیوان فرمان می‌راند. صدایی قوی دارد و زمانی که می‌آید می‌خروشد و برای مدتی به همین شیوه سخن می‌گوید تا زمانی که جادو وی را وادار سازد تا پاسخ پرسش‌هایی که از او خواسته شده را روشن بدهد. زمانی که او را احضار می‌کنند باید به سمت شمال‌غربی نگاه کنند، جایی که خانه اوست. پایمون همه هنرها را می‌آموزد؛ فلسفی، علمی و چیزهای پنهان. او می‌تواند همه رموز زمین، باد و آب را آشکار سازد و هر آنچه در ذهن است و هرچیزی را که احضارکننده می‌خواهد بداند، آشکار می‌سازد. پایمون به شکل یک مرد با صورت زنانه ترسیم می‌شود که یک تاج گرانبها بر سر دارد و سوار بر یک شتر یک‌کوهانه است. پیشاپیشِ وی اغلب یک دیو با شکل یک مرد می‌رود که ترومپت، سنج و دیگر ابزار موسیقی را می‌نوازد.

10. پرزیدنت بوئر:

پرزیدنت بوئر روحی است که در سده شانزدهم در کتاب **Pseudomonarchia** پدیدار می‌شود و به عنوان رئیس‌جمهوری بزرگ دوزخ معرفی می‌شود. ۵۰ سپاه از دیوان زیر فرمان او هستند و زمانی که خورشید در صورت فلکی قوس است پدیدار می‌شود. او فلسفه طبیعی و اخلاق، منطق و خواص گیاهان دارویی را آموزش می‌دهد. بوئر ناتوانی‌ها را به ویژه در مردان بهبود می‌بخشد و به آنان ارواح خوبی اعطا می‌کند. او به شکل برج قوس ترسیم می‌شود که یک قنطروس با یک کمان و پیکان است، ولی بعدها لوئیس برتون تصویری از وی ترسیم می‌کند که دیوی است با سر شیر و پنج پای بز که پیرامون وی هستند. نام‌شناسی این دیو نامشخص است.

---

11. دوک گوسیون:

گوسیون دوک بزرگ و نیرومند دوزخ است و بر ۴۰ سپاه از دیوان فرمان می‌راند. او همه چیز را از گذشته و آینده و اکنون می‌گوید. معنای همه پرسش‌هایی که از وی می‌شود را نشان می‌دهد. دوستان را با هم آشتی می‌دهد و افتخار و بزرگی می‌بخشد. او به شکل یک بابون یا بر اساس برخی از منابع، در هیبت یک بیگانه تصویر می‌شود.

---

12. پرنس سیتری:

سیتری شاهزاده بزرگ دوزخ است و فرمانروای ۶۰ سپاه از دیوان. او باعث می‌شود مردان و زنان به یکدیگر عشق بورزند و می‌تواند مردم را اگر بخواهد کاملاً برهنه کند. او با چهره یک پلنگ و بال‌های یک شیردال به تصویر کشیده می‌شود؛ ولی در شرایط احضار به شکل یک مرد بسیار زیبا دگرگون می‌گردد.

---

13. پادشاه بلت:

یکی از قدرتمندترین و مخوف‌ترین پادشاهان دوزخ است که فرمانده ۸۵ سپاه از شیاطین قدرتمند است. بلت باعث عشق بین زن و مرد می‌شود. او سوار بر یک اسب جنگی است که از پیشاپیش او صدای انواع موسیقی شنیده می‌شود.

---

14. مارکیس لراجه:

لراجه مارکی بزرگ دوزخ است و بر ۳۰ لژیون از دیوها فرمان می‌راند. او به شکل یک کماندار خوش‌چهره با لباسی سبز، کمان و تیردان ظاهر می‌شود. توانایی اصلی‌اش ایجاد نبردها و اختلافات بزرگ و گنداندن زخم‌های ناشی از تیر است. همچنین می‌تواند عشق ایجاد یا نابود کند و جمعیت‌ها را پراکنده سازد. او نماد جنگِ فاسدکننده و پیامدهای پایدارِ درگیری است.

---

15. دوک الیگوس:

الیگاس چیزهای نهان و آنچه را که آینده نگاه داشته است آشکار می‌سازد. او همچنین دانش در مورد جنگ و چگونگی رویارویی ارتش‌ها را در مقابل هم آشکار می‌کند. وی می‌تواند عشق اربابان و اشخاص قدرتمند را به جادوگر عطا کند. در ظاهر یک شوالیه که یک نیزه، یک پرچم و یک مار را نگه داشته است آشکار می‌شود. او یک دوک است و بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

16. دوک زپار:

زپار باعث عشق زن به مرد و وحدت آنان در عشق می‌شود. او همچنین باعث باروری زنان شده و پوشیده شده در لباس قرمز و زره به شکل یک سرباز ظاهر می‌شود. او یک دوک است و بر ۲۶ لژیون حکم می‌راند.

---

17. کنت بوتیس:

بوتیس گذشته و حال را بازمی‌شمارد و دوستان و دشمنان را متحد می‌کند. در ابتدا همچون یک مار زشت ظاهر می‌شود، اما به درخواست جادوگر شکل انسانی با دندان‌های بزرگ به خود می‌گیرد که دو شاخ دارد و یک شمشیر تیز را حمل می‌کند. او یک رئیس و کنت است و بر ۶۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

18. دوک باتین:

باتین دانش استفاده از گیاهان و جواهرات را دارد. او می‌تواند انسان‌ها را از یک سرزمین به سرزمینی دیگر منتقل کند. به شکل یک مرد قوی با دم مار سوار بر یک اسب رنگ‌پریده ظاهر می‌شود. یک دوک است و حاکم بر ۳۰ لژیون.

---

19. دوک سالوس:

مردان و زنان را عاشق یکدیگر می‌سازد. به شکل یک سرباز با شکوه با یک تاج دوک سوار بر یک کروکودیل ظاهر می‌شود. او یک دوک است و بر ۳۰ لژیون فرمان می‌راند.

---

20. پادشاه پرسون:

چیزهای پنهان و دفینه‌ها را آشکار می‌سازد و جادوگر را از گذشته، حال و آنچه پیش می‌آید مطلع می‌سازد. به تمام پرسش‌ها چه دنیوی و چه الهی پاسخ می‌دهد و دانش خلقت زمین را آشکار می‌کند. پورسون یک مونس خوب فراهم می‌سازد. به شکل یک انسان با چهرهٔ شیر ظاهر می‌شود که یک مار در دست خود نگه داشته است. سوار بر یک خرس است و در پشت او شیپورها نواخته می‌شوند. یک پادشاه است و بر ۲۲ لژیون حکومت می‌کند.

---

21. کنت ماراکس:

اخترشناسی، علوم آزاد و استفاده از گیاهان و سنگ‌ها را آموزش می‌دهد و همچنین مونس مفید فراهم می‌آورد. به شکل یک گاو نر با صورت انسان ظاهر می‌شود و یک کنت است. وی بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

22. کنت ایپوس:

ایپوس می‌تواند به جادوگر از گذشته، حال و آنچه پیش می‌آید اطلاعات دهد. شجاعت و هوش را بیدار می‌کند و به شکل یک فرشته با سر شیر، پاهای غاز و دم خرگوش ظاهر می‌شود. یک کنت است و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

23. دوک ایم:

ایم می‌تواند شهرها، قلعه‌ها و مساحت‌های بزرگ را به آتش بکشد. هوش ارائه می‌کند و به سوالات مربوط به مسائل خصوصی پاسخ می‌دهد. با بدن انسانی زیبا و سه سر ظاهر می‌شود. یکی از سرها به کله مار، دیگری به سر مرد و آخری به کلهٔ گوساله شباهت دارد. یک دوک است و بر ۲۶ لژیون حکمرانی می‌کند.

---

24. مارکیس نابریوس:

نابریوس مهارت در تمام فنون و علوم را اعطا می‌کند و دارایی و عزت از دست رفته را بازمی‌گرداند. به شکل یک درنای سیاه ظاهر می‌شود و گرد دایره پرواز می‌کند. او یک مارکیس بوده و بر ۱۹ لژیون حکومت می‌کند.

---

25. کنت گلاسیا لابولاس:

گلاسیا لابولاس تمام فنون و علوم را آموزش می‌دهد. او باعث قتل و خونریزی می‌شود و چیزهای گذشته، حال و آینده را بازمی‌شمارد. عشق بین دوستان و دشمنان می‌افروزد و می‌تواند انسان را نامرئی کند. به شکل یک سگ با بال‌های شیردال ظاهر می‌شود. یک رئیس است و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

26. دوک بونه:

بونه، بون یا بیم جای مرده را تغییر می‌دهد و ارواحی را که تحت حکومتش هستند، در گورهایشان گرد هم می‌آورد. ثروت، حکمت و فصاحت عطا می‌کند. پاسخ‌های صادقانه می‌دهد و به شکل یک اژدهای سه سر ظاهر می‌شود. یک سر شبیه به شکل سگ و دو سر دیگر شبیه شیردال. با صدای رسا و زیبا سخن می‌گوید و یک دوک است که بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

27. کنت رونووه:

رانوو بلاغت و زبان‌ها را آموزش می‌دهد، خادم می‌دهد و خدمت از دوستان و دشمنان. به شکل یک هیولا ظاهر می‌شود. رانوو یک کنت است که بر ۱۹ لژیون حکومت می‌کند. برخی هم می‌گویند او یک مارکیس است.

---

28. دوک بریت:

بریث پاسخ‌های صادقانه دربارهٔ گذشته، حال و آنچه رخ خواهد داد می‌دهد. می‌تواند تمام فلزات را به طلا و نقره تبدیل کند و شأن عطا می‌کند. همچون بلث (شماره ۱۳)، وقتی بریث ظاهر می‌شود نیاز به حلقه است. با صدای شفاف و دقیق سخن می‌گوید، اما یک دروغگوی بزرگ است. او همچنین بِعال یا بافروی نیز نامیده می‌شود و به شکل یک سرباز قرمزپوش با یک اسب قرمز ظاهر می‌شود که یک تاج طلایی حمل می‌کند. یک دوک است و بر ۲۶ لژیون حکمرانی می‌کند.

---

29. دوک استاروس:

استاروس یا عشتروت پاسخ‌های صادقانه دربارهٔ گذشته، حال و آنچه رخ خواهد داد می‌دهد. می‌تواند به تمام پرسش‌ها پاسخ دهد و خواهان بازشماری هبوط فرشتگان و علت پشت هبوطشان است. وی علوم آزاد را آموزش می‌دهد. جادوگر می‌بایست هنگامی که عشتروت را احضار می‌کند، انگشتر را در مقابل صورتش نگه دارد چرا که دیو نفس زننده و خطرناکی دارد که ممکن است آسیب برساند. به شکل یک فرشته که سوار بر یک اژدهای جهنمی است ظاهر می‌شود و یک مار در دست راست خود نگه داشته است. یک دوک است که بر ۲۹ لژیون حکومت می‌کند.

---

30. ماركیس فورنئوس:

فارنئوس زبان و بلاغت آموزش می‌دهد و به انسان‌ها شهرت خوب اعطا می‌کند. باعث می‌شود که یک نفر توسط دشمنان و دوستان، دوست داشته شود. به شکل یک هیولای دریایی بزرگ ظاهر می‌شود و یک مارکیس است که بر ۲۹ لژیون حکومت می‌کند.

---

31. پرزیدنت فوراس:

فوراس استفاده از گیاهان و سنگ‌های قیمتی را آموزش می‌دهد. همچنین منطق و اخلاق آموزش می‌دهد و می‌تواند انسان را نامرئی، سخنور و عاقل سازد و عمر دراز بخشد.

---

32. پادشاه آسمودی:

آسمودای (آسمادئوس) حلقهٔ تقوا می‌بخشد و علم حساب، هندسه، نجوم و تمام مهارت‌ها را آموزش می‌دهد. به تمامی سوالات کامل و صادقانه پاسخ می‌دهد و می‌تواند انسان را نامرئی کند. دفینه‌ها را آشکار می‌سازد و از آن‌ها نگهبانی می‌کند. او با سه سر ظاهر می‌شود که اولی به مانند یک گاو نر است، دومی به شکل یک مرد و سومی یک قوچ. او دمی مار مانند دارد و شعله‌های آتش استفراغ می‌کند. پاهایش مانند به پاهای غاز پره‌دار شباهت دارد، یک نیزه و یک درفش در دستان خود نگه داشته و بر یک اژدهای جهنمی سوار است. وی تحت قدرت آمایمون است و پیش از هر کس در راه او گام می‌نهد. یک پادشاه است و بر ۷۲ لژیون حکومت می‌کند.

---

33. پرنس گاپ:

گاپ مأموریت دارد که فلسفه و علوم آزاد را آموزش دهد. می‌تواند باعث عشق یا نفرت شود و می‌تواند انسان‌ها را بی‌عاطفه و نادان سازد. چگونگی چیزهای ابتدایی مربوط به پادشاهش، آمایمون را آموزش می‌دهد. مونس سودمند از دیگر جادوگران فراهم می‌آورد و به تمام سوالات در مورد گذشته، حال و آینده پاسخ صادقانه می‌دهد. گاپ به شکل انسان ظاهر می‌شود و می‌تواند انسان را به سرعت از کشوری به کشور دیگر منتقل کند. هنگامی که خورشید در هر نشان جنوبی باشد، در برابرش چهار شاه بزرگ چنان گام بر می‌دارند که گویی او آن‌ها را هدایت می‌کند. یک رئیس است و بر ۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

34. کنت فورفور:

فورفور بین مردان و زنان عشق به وجود می‌آورد و باعث آذرخش، تندر و طوفان می‌شود. می‌تواند به سوالات در مورد چیزهای سری و الهی پاسخ صادقانه بدهد، گرچه تا هنگامی که درون مثلث جای گیرد حقیقت را نخواهد گفت. به شکل یک گوزن با دم شعله‌ور ظاهر می‌شود، اما هنگامی که درون مثلث جای گیرد شکل یک فرشته با صدای زمخت به خود می‌گیرد. او یک کنت است و بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

35. مارکیس مارکوسیاس:

مارچوسیاس یک دلاور بزرگ است. او به تمام سوالات پاسخ درست می‌دهد، با جادوگر صادق است و کارهایش را انجام می‌دهد. او به سالارش، سلیمان، عرض کرده که امیدوار است پس از ۱۲۰۰ سال به عرش هفتم در آسمان بازگردد. وی به شکل یک گرگ با بال‌های شیردال ظاهر می‌شود؛ دمی مار مانند دارد و از دهانش آتش قی می‌کند. یک مارکیس بوده و بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

36. پرنس ستولاس:

ستولاس پرنس بزرگ جهنم و فرماندهٔ ۲۶ سپاه از دیوهاست. او ستاره‌شناسی، دانش گیاهان سمی، گیاهان دارویی و سنگ‌های گران‌بها را آموزش می‌دهد. همچنین با نام‌های ستولوس و سولوس نیز شناخته شده است. در ابتدا به شکل یک کلاغ بزرگ شب (در بعضی نسخه‌ها جغد تاجدار) ظاهر می‌شود، اما سپس شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک شاهزاده است و بر ۲۶ لژیون حکم می‌راند.

---

37. ماركيس فنکس:

فنکس علم یاد می‌دهد و یک شاعر ماهر است. امیدوار است پس از ۱۲۰۰ سال به عرش هفتم بازگردد. در ظاهرِ ققنوس ظاهر می‌شود، صدای کودکانه دارد و نغمه‌های زیبا می‌سراید. به آرامی در مقابل جادوگر شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک مارکیز است و بر ۲۰ لژیون فرمان می‌راند.

---

38. کنت هالفاس:

هالفاس یا مالتوس برج می‌سازد، آن‌ها را با مهمات و اسلحه پر می‌کند و سربازان را به مناطق مقرر می‌فرستد. به شکل یک کبوتر چوبی ظاهر شده و با صدای زمخت سخن می‌گوید. این دیو یک کنت است و بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

39. پرزیدنت مالفاس:

مالفاس خانه و برج‌های بلند می‌سازد و می‌تواند با توجه به افکار، امیال و اعمال دشمن، دانش بدهد. یک مونس سودمند مهیا می‌سازد و سپاسگزارانه پیشکشی‌ها را دریافت می‌کند، اما به پیشکش‌دهنده خیانت می‌کند. نخست به شکل یک کلاغ ظاهر می‌شود و سپس به شکل یک انسان، با صدای زمخت صحبت می‌کند. یک رئیس است و بر ۴۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

40. کنت رائوم:

رائوم مأموریت دارد تا گنجینه‌ها را از خانهٔ پادشاهان دزدیده و به محلی مشخص بیاورد. می‌تواند شهرها و کرامت مردمان را نابود سازد. رائوم همه چیز در مورد گذشته، حال و آینده را می‌گوید و بین دوستان و دشمنان عشق به وجود می‌آورد. در ابتدا به شکل یک کلاغ ظاهر می‌شود و سپس شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک کنت است و بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

41. دوک فوکالر:

فوکالور وظیفهٔ کشتار انسان‌ها و غرق کردن آن‌ها را دارد. او باعث واژگونی کشتی‌های جنگی می‌شود چرا که بر بادها و دریاها فرمان می‌راند؛ اما تا هنگامی که جادوگر از او نخواهد به کسی آسیب نمی‌رساند. فوکالور امیدوار است که پس از ۱۰۰۰ سال به عرش هفتم بازگردد. به شکل یک مرد با بال‌های شیردال ظاهر می‌شود. او یک دوک است و بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

42. دوک وپار:

وپار بر آب‌ها حکم می‌راند و کشتی‌های جنگ را هدایت می‌کند. وپار به درخواست جادوگر می‌تواند دریاهای طوفانی ایجاد کند و آنان را به نظر پر از کشتی سازد. وپار می‌تواند در عرض سه روز، باعث مرگ انسان‌ها بر اثر پوسیدگی زخم شود. وی اگر اراده کند، کرم‌ها در محل زخم تکثیر می‌شوند. وپار به شکل پری دریایی ظاهر خواهد شد. او یک دوک است که بر ۲۹ لژیون حکومت می‌کند.

---

43. مارکیس سبناک:

سابناک برج‌ها، قلعه‌ها و شهرها را می‌سازد و آنان را با سلاح انباشت می‌کند. مونس سودمند مهیا می‌سازد و به شکل یک سرباز جنگی با سر شیر ظاهر می‌شود که بر یک اسب رنگ‌پریده سوار است. یک مارکیز بوده و بر ۵۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

44. مارکیس شکس:

شاکس وظیفه دارد که به دستور جادوگر بینایی، شنوایی و ذهن هر مرد یا زنی را از بین ببرد. او از خانهٔ پادشاهان پول می‌دزدد و پس از ۱۲۰۰ سال آن را برمی‌گرداند. اسب‌ها و سایر چیزها را بازمی‌گرداند اما می‌بایست درون مثلث درخواست شود، چرا که در غیر اینصورت به جادوگر خیانت می‌کند و به او دروغ می‌گوید. می‌تواند چیزهای پنهانی که توسط ارواح شرور نگهداری نشده‌اند را آشکار سازد. گاهی اوقات مونس سودمند مهیا می‌سازد. به شکل یک کبوتر جنگی ظاهر می‌شود و با صدایی زمخت اما دقیق سخن می‌گوید. شاکس یک مارکیس است و بر ۳۰ لژیون حکم می‌راند.

---

45. کنت/پادشاه وینه:

واین وظیفه دارد که چیزهای پنهان، ساحران و اتفاقات گذشته و آینده را آشکار سازد. برج می‌سازد، دیوارها را ویران کرده و دریاها را طوفانی می‌کند. به شکل یک شیرِ سوار بر اسب سیاه ظاهر می‌شود و یک مار در دست خود نگه داشته است. او یک کنت و پادشاه می‌باشد و بر ۳۶ (در برخی منابع ۳۵) لژیون از شیاطین حکومت می‌کند.

---

46. کنت بیفرونس:

بیفرونس وظیفهٔ آموزش ستاره‌شناسی، هندسه و سایر فنون و علوم را دارد. او ارزش گیاهان، جواهرات و درختان را آموزش می‌دهد. بدن مردگان را حرکت می‌دهد، محلشان را تغییر داده و بر گور مردگانِ تحت امرش شمع روشن می‌کند. یک کنت است و در ابتدا به شکل یک هیولا ظاهر می‌شود، اما شکل یک مرد به خود می‌گیرد. او ۶۰ (یا طبق برخی نسخه‌ها ۶) لژیون دارد که فرمانبردار او هستند.

---

47. دوک وئال:

ووآل عشق زنان را می‌افروزد و چیزهای گذشته، حال و آینده را آشکار می‌سازد. باعث دوستی بین دوستان و دشمنان می‌شود. به شکل یک شتر بزرگ ظاهر خواهد شد، اما با درخواست جادوگر شکل انسانی به خود می‌گیرد. او مصری صحبت می‌کند، اما نه به طور کامل. یک دوک است و بر ۳۳ لژیون حکومت می‌کند.

---

48. پرزیدنت هاگنتی:

هاگنتی وظیفه دارد انسان‌ها را حکیم سازد و آنان را به شیوه‌های گوناگون راهنمایی کند؛ همچون تغییر فلزات به طلا و تبدیل آب به شراب و شراب به آب. او به شکل یک گاو نر بزرگ با بال‌های شیردال ظاهر می‌شود، اما به درخواست جادوگر شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک رئیس است و بر ۳۳ لژیون حکومت می‌کند.

---

49. دوک کروکل:

کروسل در مورد چیزهای پنهان به صورت مبهم سخن می‌گوید. هندسه و علوم آزاد آموزش می‌دهد. به درخواست جادوگر، می‌تواند از آب‌های طوفانی صدا تولید کند. او می‌تواند آب‌ها را گرم کرده و گرمابه‌ها را کشف کند. کروسل یک دوک است و به شکل یک فرشته ظاهر می‌شود. او بر ۴۸ لژیون حکم می‌راند.

---

50. شوالیه فورکاس:

فورکاس فلسفه، ستاره‌شناسی، بلاغت، منطق، کف‌بینی و آتش‌بینی آموزش می‌دهد. به شکل یک پیرمرد خشن با ریش بلند و موی قهوه‌ای ظاهر می‌شود. یک سلاح تیز حمل می‌کند و بر یک اسب رنگ‌پریده سوار است. یک شوالیه است و بر ۲۰ لژیون حکم می‌راند.

---

51. پادشاه بالام:

او بیش از پنجاه سپاه دیو را فرماندهی می‌کند و جواب‌های مناسبی به سوالاتی در مورد گذشته، حال و آینده می‌دهد. او همچنین می‌تواند مردان را نامرئی کند. او دارای سه سر است: سر گاو نر، سر انسان و سر گوسفند. روی شانه‌اش یک قوش حمل می‌کند و سوار بر یک خرس است. او یک پادشاه است و بر ۴۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

52. دوک آلوکس:

آلوکِس ستاره‌شناسی و تمام علوم آزاد را آموزش می‌دهد. همچنین یک مونس سودمند مهیا می‌سازد. به شکل یک سرباز سوار بر یک اسب بزرگ ظاهر می‌شود. او چهرهٔ یک شیر دارد و قرمز است با چشمانی آتشین. این دوک بر ۳۶ لژیون حکم می‌راند.

---

53. پرزیدنت کایم:

کایم یک مناظره‌گر عالی است. وظیفه‌اش یاد دادن آواز پرندگان، صدای گاوها، وغوغ سگ و صدای تمام حیوانات دیگر، همچنین صدای آب به انسان است. پاسخ‌های صادقانه به آنچه بوده، هست و خواهد بود می‌دهد. در ابتدا به شکل یک توکا ظاهر می‌شود، اما شکل یک انسان که شمشیری تیز در دست دارد به خود می‌گیرد. در خاکسترهای سوزان و زغال‌های گداخته پاسخ می‌دهد. یک رئیس است و بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

54. دوک مورمور:

مورمور فلسفه را به خوبی آموزش می‌دهد و ارواح مردگان را مجبور به پاسخ به سوالات جادوگر می‌کند. به شکل یک دلاور سوار بر یک شیردال ظاهر می‌شود و تاج دوک بر سر خود نهاده است. در پس او خادمینش با نواختن شیپور گام برمی‌دارند. او یک دوک است و ۳۰ لژیون دارد که فرمانبردار او هستند.

---

55. پرزیدنت اوروباس:

اوروباس آنچه بوده، آنچه هست و آنچه خواهد بود را آشکار می‌سازد. او کرامت، مکان و قدردانی از طرف دوست و دشمن عطا می‌دارد. به پرسش‌های در باب الوهیت و خلقت دنیا پاسخ‌های صحیح می‌دهد. او به جادوگر وفادار است و اجازه نمی‌دهد با هیچ موجود دیگری اغوا شود. ابتدا به شکل یک اسب ظاهر می‌شود، اما بعد شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک شاهزاده است و بر ۲۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

56. دوک گرموری:

گرموری یا گاماری دربارهٔ گذشته، حال و آینده سخن می‌گوید. گنج‌های نهان را آشکار می‌سازد و عشق به زبان پیر و جوان اعطا می‌کند. گرموری به شکل یک زن زیبا با تاج دوک سوار بر شتر ظاهر می‌شود. یک دوک است و بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

57. پرزیدنت اوس:

اوسه علوم آزاد را آموزش می‌دهد و پاسخ‌های صادقانه در حیطهٔ موضوعات سری و الهی می‌دهد. به خواست جادوگر می‌تواند مردم را به هر شکلی در بیاورد و آنان باور خواهند کرد که واقعاً از قبل آنچه بوده‌اند که اکنون به آن تغییر شکل داده‌اند. اوسه ابتدا چون یک پلنگ ظاهر می‌شود، سپس چون یک انسان. او یک رئیس است و بر ۳ لژیون (یا ۳۰ به نقل از پانویس یکی از نسخ خطی) حکم می‌راند.

---

58. پرزیدنت امی:

امی دانش شگفتی در باب ستاره‌شناسی و تمام علوم آزاد می‌بخشد. مونس سودمند عطا می‌کند و جواهراتی که توسط ارواح نگهداری می‌شوند را آشکار می‌سازد. امی نخست بسان آتشی سوزان ظاهر گشته، اما سپس شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک رئیس بوده و بر ۳۶ لژیون حکم می‌راند.

---

59. مارکیس اوریاس:

اوریاکس یا اوریاس چگونگی استفاده از ستارگان و ساعات سیارات را یاد می‌دهد. مردم را تغییر شکل می‌دهد و کرامت و احترام اعطا می‌کند. به شکل یک شیر با دم مار سوار بر اسبی قوی و قدرتمند ظاهر می‌شود. در دست راستش دو مار که صدای هیس هیس می‌دهند نگه داشته است. یک مارکیس است و بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

60. دوک واپولا:

واپولا برای تمام فنون عملی راهنمایی می‌دهد، همین‌طور در فلسفه و سایر علوم. به هیبت یک شیر با بال‌های شیردال ظاهر می‌شود. یک دوک است و ۳۶ لژیون مطیع وی هستند.

---

61. پرزیدنت زاگان:

زاگان بذله‌گویی می‌بخشد و شراب را به آب، خون را به شراب، آب را به شراب و فلز را به سکه تبدیل می‌کند. همچنین احمقان را فرزانه می‌سازد. در ابتدا به‌شکل یک گاو نر با بال‌های شیردال ظاهر شده، سپس شکل انسانی به خود می‌گیرد. هنر ساخت سکه از فلزات را به انسان‌ها آموزش داده است. شاه و رئیس بوده و بر ۳۳ لژیون حکم می‌راند.

---

62. پرزیدنت والاک:

ولک به شکل پسر بچه‌ای برهنه با موهای طلایی و چشمان زمردی است که دو بال فرشته دارد و سوار بر یک اژدهای دو سر است. ولک یک پرزیدنت بسیار قدرتمند است که مکان گنج‌های نهان را آشکار می‌سازد و قدرت تسلط بر مارها را دارد. ولک بر ۳۷ دسته از جنیان تسلط دارد.

---

63. مارکیس آندراس:

وظیفهٔ آندراس پراکندن نفاق است. اگر جادوگر مراقب نباشد، آندراس او و اطرافیانش را می‌کشد. آندراس به شکل یک فرشته با سر کلاغ (در برخی نسخه‌ها جغد تاجدار) ظاهر می‌شود. یک شمشیر تیز دارد و روی گرگی سیاه و قوی سوار است. یک مارکیس است و بر ۹۹ لژیون حکومت می‌کرد.

---

64. دوک هائوراس:

فلائورُس یا هائورِس پاسخ‌های صادقانه دربارهٔ گذشته، حال و آینده می‌دهد. با این حال اگر به درون دایره هدایت نشود دروغ خواهد گفت و به جادوگر خیانت می‌کند. در نهایت می‌خواهد دربارهٔ آفرینش دنیا و هبوط فرشتگان حرف بزند. می‌تواند دشمنان جادوگر را نابود کرده و خاکستر کند و اجازه نمی‌دهد توسط ارواح دیگر وسوسه شود. در ابتدا همچون یک پلنگ بزرگ و ترسناک ظاهر شده، سپس شکل انسانی با نگاهی سوزان و چهره‌ای ترسناک به خود می‌گیرد. یک دوک است و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

65. مارکیس آندرالفوس:

آندریالفوس هندسه و هر چیزی در حیطهٔ اندازه‌گیری را به خوبی یاد می‌دهد. ضمناً در باب ستاره‌شناسی راهنمایی می‌کند و می‌تواند انسان را شبیه پرنده کند. نخست به شکل یک طاووس با صدای بلند ظاهر می‌شود، اما سپس شکلی انسانی به خود می‌گیرد. یک مارکیس بوده و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

66. مارکیس سیمیس:

کیمئیس یا کیماریس یا سیمیریس در باب دستور زبان، منطق و بلاغت آموزش می‌دهد. گنج‌ها و چیزهای نهان را آشکار می‌سازد. چونان یک دلاور شیردل سوار بر اسب سیاه ظاهر می‌شود. یک مارکیس است و بر ۳۰ لژیون حکم می‌راند. و گفته می‌شود بر تمام ارواح در قاره آفریقا نیز تسلط دارد .

---

67. دوک آمدوسیاس:

آمدوسگیاس یا آمدوسیاس درخت‌ها را خم کرده و می‌اندازد. در ابتدا بسان اسب شاخداری ظاهر می‌شود، اما به درخواست جادوگر شکل انسانی به خود می‌گیرد و صدای شیپور و تمام سازهای دیگر شنیده می‌شود. یک دوک است و بر ۲۹ لژیون حکومت می‌کند.

---

68. پادشاه بلیال:

بلیال القاب بخشیده و از سوی دوست و دشمن قدردانی روانه می‌کند. مونس مفید می‌بخشد. بلیال به شکل دو فرشتهٔ زیبا نشسته بر کالسکه‌ای ساخته شده از آتش ظاهر می‌شود. با صدایی باشکوه سخن می‌گوید و اعلام می‌دارد که یکی از فرشتگان شایسته‌ای بوده که در ابتدا سقوط کرده است. او دقیقاً پس از لوسیفر خلق شد. جادوگر می‌بایست به او پیشکشی و هدیه بدهد وگرنه پاسخ صحیحی نمی‌گیرد. یک شاه است و بر ۸۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

69. مارکیس دکارابیا:

دکارابیا استفاده از گیاهان (در برخی نسخ خطی، پرندگان) و سنگ‌های قیمتی را آموزش می‌دهد. باعث می‌شود تا تمام پرندگان در برابر جادوگر پدیدار شوند و کاری می‌کند تا مانند پرندگان واقعی بخوانند و بنوشند. به شکل یک پنتاگرام ظاهر می‌شود، اما شکل انسانی به خود می‌گیرد. یک مارکیس است و بر ۳۰ لژیون حکومت می‌کند.

---

70. پرنس سیره:

سیره می‌تواند چیزها را حرکت داده و در یک چشم برهم زدن گرد دنیا سفر کند. دزدها، گنج‌ها و چیزهای نهان را هویدا می‌کند. به شکل یک مرد زیبا سوار بر اسبی بالدار ظاهر می‌شود. سیره یک شاهزادهٔ قدرتمند است و توسط آمایمون، پادشاه شرق، فرماندهی می‌شود. سیره بر ۲۶ لژیون حکومت می‌کند.

71. دوک دانتالیون:

دانتالیون می‌تواند ظاهر هر شخصی را بسازد. وی خودش را به صورت انسانی با شمار زیادی چهره، هم مردانه و هم زنانه، آشکار می‌کند. او یک کتاب در دست راستش نگه داشته است. دانتالیون یک دوک بوده و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

---

72. کنت آندرومالیوس:

اندرومالوس دارایی‌های دزدیده شده را بازمی‌گرداند و اعمال بدجنس و حیله‌گر را آشکار می‌کند؛ از این رو دزدها و اشخاص تبه‌کار را گرفته و تنبیه می‌کند. همچنین گنج‌های نهان را آشکار می‌سازد. بسان مردی با ماری بزرگ در دستش ظاهر می‌شود. یک کنت است و بر ۳۶ لژیون حکومت می‌کند.

منبع: ویکی‌پدیا / Wikipedia

پایان بخش «رازها و اسرار بازی»

بخش ۵

راهنمای اپیزود ۱ تا ۴

در این بخش راهنمای گام به گام بازی قرار دارد.

راهنمای اپیزود اول :



«کلیسای خورشید»

ابتدا کلید را از مقابل‌تان بردارید. سپس به سمت راست رفته و مرد زخمی و مجسمه را بررسی کنید. سپس دوباره برگشته و نیزه ای را از داخل بدن جنازه ای که بر روی سکو افتاده، بیرون بکشید و به جلو بروید. بعد از تماشای صحنه ای که نمایش داده می شود، کارت الکترونیک را از کنار جسدی که تکه سیمانی بر روی او افتاده، برداشته و به کمک آن، دری که چراغ آن چشمک می زند را باز کنید. از داخل اتاق، سیم را برداشته، به طرف مجسمه‌ی شکسته شده برگردید و بوسیله سیم، نیزه و سر مجسمه، یک گرز درست کنید. (اول روی سیم و بعد روی سر مجسمه کلیک کنید، سپس روی نیزه کلیک کنید و بعد روی سر سیم‌پیچ شده تا گرز دست‌ساز ساخته شود) حال با این گرز، آخرین در، در سمت چپ سالن را بشکنید.

در سالن جدید، به داخل دری بروید که لامپش خاموش است. داخل اتاق و سمت راست، یک کلید است. لامپ را روشن کنید و چاقو را بردارید. دوباره برگردید به سالن اول و به کمک چاقو، با کلیک بر روی دست جنازه دکتری که آویزان است، دستش را ببرید، از درِ شکسته رد شوید و به کمک دست قطع شده، درِ اتاقی که با اسکنر دست باز می‌شود (درِ دوم) را باز کنید. در آنجا، جعبه کمک های اولیه را برداشته و به کمک مرد زخمی بروید. بعد از تماشای صحنه، به طرف در خروجی برگردید و سعی کنید از دست موجود شیطانی فرار کنید. هنگامی که به در خروجی برسید، صحنه پایانی این اپیزود را می توانید تماشا نمائید.

راهنمای اپیزود دوم :



بعد از تماشا کردن ویدئوی آغازین وارد ساختمان می‌شوید و بعد از کمی جلو رفتن، می‌نشینید و چیزهایی را به یاد خواهید آورد. سپس به طرف جلو رفته و وارد آشپزخانه شوید. در آشپزخانه بر روی یخچال کلیک کرده تا نوشیدنی را بدست آورید. بعد روی نوشیدنی کلیک کرده و آن را داخل لیوان بریزید. سپس لیوان را بردارید. از سمت چپ از آشپزخانه خارج شده و به سمت تلویزیون رفته آن را خاموش کنید. بر روی مبل سمت چپ کلیک کرده و نوشیدنی را انتخاب کنید. پس از مشاهده کات‌سین به سمت راست رفته و بر روی تابلوی کنار آشپزخانه (مرد در حال سقوط) کلیک کنید. بعد به سوی در ورودی رفته و بر روی تابلوی سیاه رنگ (همانی که نماد M دارد) کلیک کنید. سپس به سمت در باز شده که در انتهای خانه قرار دارد، بروید و وارد آن اتاق شوید. در آن اتاق، فلش مموری کنار کامپیوتر را بردارید و به سمت تلویزیون رفته و فلش را انتخاب کنید و بر روی تلویزیون کلیک کنید (گرفتن فلش مموری و گوش دادن به آن در تلویزیون، الزامی نیست). سپس ویدیو را مشاهده نمایید. حال به سمت در ورودی رفته و بر روی مچ دست مجسمه کلیک کنید تا دستبند مجسمه را بدست آورید. بعد به سوی مجسمه زن رفته و داخل اتاق کنار آن شوید(سرویس بهداشتی خانه) و حلقه فلزی درخشان بالای وان حمام را بردارید. سپس از سرویس بهداشتی خارج شده و به اتاق کناری بروید. در اتاق ، حلقه فلزی را انتخاب کرده و بر روی کمد (کشو) کلیک کنید. سپس دستبند مجسمه را انتخاب کرده و دوباره بر روی کمد کلیک کنید حال دوباره بر روی کمد کلیک کنید تا باز شود. سپس از بین اجزای داخل کمد کلید را انتخاب کنید تا آن را بدست آورید. سپس بر روی لیوان بالای کمد کلیک کنید تا کات‌سین را ببینید. بعد به سمت در ورودی خانه رفته تا کات‌سین دیگری را مشاهده نمایید. سپس گشتی در خانه زده و از خانه خارج شوید.

حال به سمت اتاق ۱۳۳ که درش باز است ، بروید و بر روی در اتاق کلیک کنید تا پایان اول بازی را ببینید!

پایان دوم: قبل از خارج شدن از خانه، چاقوی کنار آشپزخانه (نه در داخل آشپزخانه) را بردارید و از خانه خارج شوید و مراحل را مانند راهنمای بالا ادامه دهید تا پس از کلیک کردن بر روی در واحد ۱۳۳، پایان دوم را ببینید!

قسمت مخفی بازی: برای رفتن به بخش مخفی وقتی هیولا به دام افتاد و کشته شد و از خانه خارج شدید. بین واحد های ۱۳۴ و ۱۳۵ بایستید و بر روی نوشته عجیب پایین بین دو واحد، ۱۰ بار به‌طور آهسته کلیک کنید تا وارد قسمت مخفی شوید. (برای خروج از قسمت مخفی، روی در سبز رنگ ده بار به‌طور آهسته کلیک کنید)

راهنمای اپیزود سوم :



خانه سینا:

ابتدا تابلویی را که در پایین کمد قرار دارد بردارید. سپس آن را بر جای خالی بین دو تابلوی دیگر بگذارید. سپس به جلو رفته و از پله ها پایین بروید تا به بخش غیر قابل رد شدن برسید. بعد از کات سین، از پله ها بالا بروید. در اینجا، بر روی گلدان کلیک کنید تا گل ها برداشته شوند. سپس بر روی کارت کلیک کنید تا آن را بردارید. پس از آن، با کارت بر روی در آبی کلیک کنید. حال، باز بر روی کلیک کنید، اما دست خود را بر ندارید تا اسکن انجام شود و در باز شود. وارد اتاق شوید و روی لامپ اتاق یک بار کلیک کنید تا سینا آن را چک کنید. سپس از اتاق خارج شوید و به سمت آباژور بروید. اینبار لامپ آباژور را چک کنید و سپس بر روی پریز سمت چپ گلدان کلیک کنید تا سینا سیم را از پریز در بیاورد. حال، به سمت سرِ آباژور بروید و لامپ آن را بردارید. پس از این کار، به درون اتاق بروید. در اتاق با استفاده از لامپی که به دست آوردید، بر روی لامپ شکسته چندین بار کلیک کنید تا لامپ

شکسته برداشته شود و لامپ جدید جایگزین گردد. سپس در سمت راست اتاق بر روی کلید کلیک کرده تا لامپ روشن شود. حال که اتاق روشن شده است، به سمت چپ اتاق بروید و بر روی طنابی که آویزان شده کلیک کنید تا نردبان پایین بیاید. از نردبان بالا بروید و در اتاق بالایی، فلاب ماهی گیری شکسته -که بر دیوار تکیه داده شده است- را بردارید. از اتاق پایین بیایید و در اتاق پایینی، با چاقو بر روی بطری آب کلیک کنید تا بطری بریده شده جدید به وجود بیاید. سپس بر روی بطری بریده شده کلیک کنید تا برداشته شود.

به سمت لوله سبزرنگ رفته و ابتدا با قلاب ماهی گیری شکسته بر روی آن کلیک کنید. سپس با بطری بریده شده بر روی آن کلیک کنید تا شی جدید تکمیل شود. حال بر روی شی کلیک کنید تا برداشته شود. از اتاق خارج شوید و از پله ها پایین بروید. در اینجا، بر روی شی ایجاد شده کلیک کنید و سپس بر روی کارت درخشان -که در سمت راست صفحه قرار دارد- کلیک کنید. حال، از پله ها بالا بروید تا کات سین به نمایش در بیاید.

کلیسای خورشید و زیرزمین:

ابتدا چاقو را بردارید، اما صبر کنید و دست به هیچ کاری نزنید. کمی صبر کنید و پس از مدتی چاقو را بر روی زمین بگذارید. سپس تا می توانید به سمت راست بروید. از پله ها پایین بروید. آنقدر به سمت راست بروید تا به دیواری برسید که راه عبوری از آن نیست. سپس به عقب، به طرف دیوار قبلی برگردید و پس از آن دوباره به سمت راست بروید تا کات سین به نمایش در بیاید. پس از کات سین، بر روی چرخ دنده کلیک کرده تا دیوار بالا برود و راه باز شود. سپس به سمت راست بروید تا به هیولا برسید. پس از گفتگو ها به سمت راست بروید تا به خخخ برسید. پس از گفتگو، کمی به سمت راست بروید و تیغه فلزی را بردارید. کمی در سمت چپ تیغه فلزی، یک طناب آویزان قرار دارد. آن را بردارید تا وسیله جنگی ساخته شود. پس از آن باز به سمت چپ بروید تا کات سین به نمایش در بیاید. سپس به سمت چپ رفته و از بازمانده سر هیولا، چشم خخخ را بردارید و به پیش خخخ بروید. سپس آنقدر به سمت راست بروید تا به اتاق صورتی برسید. وارد اتاق صورتی شوید و پس از دیدن نقاش، از اتاق بیرون بیایید و باز به سمت راست بروید تا به انتها برسید. حال باز به سمت اتاق صورتی برگشته تا کات سین به نمایش در بیاید. پس از کات سین، خخخ قلم مویی را برای شما می آورد و بعد از تحویل گرفتن قلم مو، به سمت راست بروید تا کات سین بعدی را ببینید. سپس کمی به سمت چپ بروید. پس از گفتگو، کنترل خخخ را بدست می گیرید و به سمت چپ بروید.(دانه ها) در بین گیاهان اولی، اولین دانه سبزرنگ وجود دارد. با خخخ به درون گیاهان اول رفته تا آن را بردارید.

دانه بعدی، در بین گیاهان بالا قرار دارد. آن را برداشته و به سمت چپ بروید تا به سنگ اولی برسید. با خخخ سنگ را کنار زده و دانه بعدی را بردارید. سپس کمی دیگر ادامه دهید و سنگ دومی را کنار زده و دانه بعدی را بردارید. ادامه دهید تا به یک ستون برسید. ستون را از بخش بالایی آن کنار بزنید تا دانه را بردارید و با افتادن ستون، راه باز شود. دانه بعدی را در بین اولین گیاهان بعد از ستون در پایین می یابید. برای دانه بعدی، سر مجسمه را تکان داده تا به پایین بیفتد و دانه آشکار شود. دانه بعد در گیاهی بالایی قرا دارد. ادامه دهید تا مثلث آبی را رد کنید. دانه بعدی در سر مجسمه افتاده قرار دارد. دانه بعدی در میان ستون قرار دارد. ادامه دهید تا به نور قرمز برسید، در آنجا سه دانه نمایان است. دانه سومی آن در کنار آتش سمت چپ قرار دارد. سپس آنقدر ادامه دهید تا به غول برسید و در آنجا دانه آخر را بردارید(اتمام دانه ها). به پیش سینا برگردید و دانه ها را به او دهید. پس از کات سین و به دست گرفتن کنترل سینا، آنقدر بروید تا به غول برسید. پس از گفتگو، به پیش مثلث ابی برگردید و وارد آن شوید. پس از گفتگو با موجود سمت چپ، شمشیر دانتالیون را از او بگیرید و از آن مکان خارج شوید.

پس از برداشتن شمشیر دانتالیون:

پس از خارج شدن از مثلث آبی، به سمت غول که در سمت چپ قرار دارد بروید. در هنگام مبارزه با غول (گالو)، باید به سرعت روی دایره های قرمز کلیک کنید. پس از کشتن غول، شمشیر دانتالیون را بردارید و با استفاده از آن بند های گالو را بردارید. سپس کمی به سمت چپ بروید تا جایی که دیگر دسترسی به شما داده نمی شود. پس از گفتگو های سینا، تا می توانید به سمت چپ بروید تا به نور قرمز رنگ برسید. این بار پس از صحبت های سینا درباره در با نور قرمز، به پیش غول برگردید و راه خود را ادامه دهید تا به چاهی که نور قرمز از آن ساطع می شود، برسید. با استفاده از بند های گالو از چاه پایین بروید. سپس تا می توانید به سمت راست بروید و با کلیک بر روی نور قرمز، کلید پدر را بردارید. پس از این کار، به سمت بند ها برگردید و از چاه بیرون بروید. بعد به سمت در بروید و با کلید پدر آن را باز کنید. کات سین را ببینید و پس از صحبت با شخص بلند قد، نیمه دیگر کارت را از دست او بگیرید. پس از مشاهده کارت و کمی صحبت و دیدن یک تصویر، به اتاقی دیگر می روید.

اتاق پایانی:

به سمت شخص انتهای اتاق رفته و با او صحبت کنید. پس از صحبت با او، کمی دور شوید تا دیالوگ دیگری از آن شخص نشان داده شود. سپس با بالا رفتن دیوار، اسلحه ها نشان داده می شوند. پس از صحبت با آن شخص، به سمت او بروید و گوشی را از او بگیریدو کات سین پایانی را مشاهده کنید.

منبع sajad-fashaei.blog.ir

راهنمای اپیزود چهارم :



خانه سینا:

پس از مشاهده اولین کات سین، به سمت راست قدم بردارید تا به آشپزخانه برسید و کات سین دیگری به نمایش درآید. بعد از آن به سوی شیشه مستطیل شکل کنار مجسمه بروید و انگشت خود را روی آن نگه دارید تا جعبه رمز به نمایش دربیاید. با کلیک بر روی جعبهٔ ورود رمز، عدد ۴۱۱۴۸ را وارد کنید و بر روی دکمهٔ سبز کلیک کنید تا دری زیر پای سینا باز شود. سپس با کلیک بر روی آن به اتاق پایینی بروید. حال به سمت صندلی کامپیوتر رفته و با کلیک بر زیر آن کلت را بردارید. سپس در بالا و سمت راست تخته، سویچ خودرو را بردارید. سپس به سمت کامپیوتر رفته و با کلیک بر روی کلید برق کناری آن، برق سمت راست را خاموش کنید. پس از آن با کلید بر روی کلید برق کنار یخچال، لامپ UV را روشن کنید تا کات سین به نمایش در بیاید. پس از مشاهده کات سین بر روی گاوصندوق دارای جعبهٔ رمز سبزرنگ که زیر یخچال است کلیک کنید و عدد ۵۱۲۴ را وارد کنید تا گاوصندوق باز شود. پس از مشاهده کات سین، مکعب سیاه را بردارید. سپس بر روی نقشهٔ روی تخته

کلیک کنید تا سینا آن را بردارد. حال با کلیک بر روی بالای اتاق از آن خارج شوید و به سمت خارج خانه بروید تا کات سین به نمایش دربیاید.

محل روی نقشه (پناهگاه):

پس از صحبت های سینا به سمت راست بروید و ادامه دهید تا از در رد شده و وارد شوید. وقتی وارد شدید، پیش رفته و از پله ها پایین بروید و ادامه دهید تا به آخر راهرو برسید. حال مکعب سیاه را در داخل مربع خالی روی دیوار دهید تا در باز شود. از در وارد شوید تا کات سین بعدی به نمایش دربیاید. برای تهیهٔ دمنوش زنجبیل به سمت چپ رفته تا به قفسه های سمت راستی برسید. در آنجا بطری آب را از قفسهٔ وسطی و کتری را از سمت چپ قفسهٔ پایینی بردارید. حال به قفسه های سمت چپی بروید و در قفسهٔ وسطی، زنجبیل کنار کیف قهوه ای را بردارید. در قفسهٔ پایینی، باتری زرد رنگ را که در کنار دستگاه رادیویی است بردارید. پس از آن به سمت اجاق که در روبروی قفسه های سمت راست است بروید و بر روی باتری و سپس بر روی اجاق کلیک کنید. حال کتری را بر روی اجاق گذاشته و آب را در کتری بریزید. بعد از آن زنجبیل را در کتری بریزید تا دمنوش زنجبیل ساخته شود. حال به سمت میزی که آن زن کنار آن نشسته بروید و لیوان روی میز را بردارید. پس از آن به سمت اجاق بروید و با لیوان بر روی کتری کلیک کنید تا دمنوش در لیوان ریخته شود. حال با لکیک بر روی لیوان آن را بردارید و به سمت آن زن بروید و با لیوان بر روی او کلیک کنید تا کات سین بعدی به نمایش دربیاید.

پناهگاه آرش:

پس از مشاهدهٔ چند کات سین، به سمت چپ بروید تا به آرش برسید. پس از صحبت اب وا، به سمت چپ بروید تا به اجاق برسید. بر روی بشقاب و قاشق کنار دیگ کلیک کنید تا سینا آن را بردارد. حال با بشقاب و قاشق بر روی دیگ کلیک کنید تا بشقاب پر شود. حال ظرف سوپ (همان بشقاب) را بردارید و با آن بر روی صندلی کنار اجاق کلیک کنید تا کات سین به نمایش دربیاید. سپس به سمت راست بروید تا به آرش برسید. پس از صحبت با او به سمت چپ و در اتاق سمت چپی در قرمز رنگ، بر روی جعبهٔ فیوز کلیک کنید تا یکی از فیوزها برداشته شود. حال به سمت اجاق بروید و باتری زیر دیگ را بردارید. پس از این کار، به سمت قفسه ها رفته و با باتری بر روی چراغ قوه ای که در سمت چپ بالاترین قفسه قرار دارد، کلیک کنید. حال که چراغ قوه را برداشتید، به سمت اتاقی که آرش در آن است بروید و بر روی فیوز سمت راست تخت کلیک کنید تا برداشته شود. حال با کلیک بر روی چراغ قوه آن را روشن کنید و به اتاقی که در آن جعبهٔ فیوز قرار دارد بروید. فیوزی را که دارید در جای فیوز خالی قرار دهید. سپس به اتاقی که آرش در آن است بروید و کپسویل

هالی سبز و قرمز سمت چپ تخت را بردارید و به اتاق کناری بروید. حال کپسول خالی قرمز را در محفظۀ سمت چپ و کپسول خالی سبز را در محفظۀ سمت راست قرار دهید. سپس بر روی اهرم سمت راست کلیک کنید تا کپسول ها پر شوند.

حال هر دو کپسول را برداشته و کپسول پر شدۀ سبز را در محفظۀ راستی و کپسول پر شدۀ قرمز را در محفظۀ دیگر (سمت چپی) قرار دهید. حال به سمت جعبۀ فیوز رفته و بر روی آن کلیک کنید تا فیوز برداشته شود. با آن فیوز، جای فیوز کنار تخت را پر کنید. حال به کنار آرش بروید تا کات سین به نمایش در بیاید. بعد از صحبت با آرش، باید عمل تغییر چهره را انجام دهید. این عمل به دقت نیاز دارد. با چرخاندن گوشی به سمت چپ و راست خط سفید را بر روی بخز سبز رنگ نگه دارید و در آن حال بر روی دایرۀ سفید کلیک کنید. بخش قرمز زیر سینا نشانگر مقدار مادۀ موجود است و باید در انجام عمل دقت کنید تا تمام نشود.
همچنین استفاده از لیزر هنگامی که بخش سبز روی ناحیۀ قرمز قرار دارد، باعث می شود لیزر با سرعت بیشتری عمل کند. اگر موفق نشوید با پیغام MATERIAL HAS FINISHED مواجه می شوید و در صورت موفق بودن، پیغام TRANSFORM COMPLETE به نمایش در می آید. پس از کلیک بر روی پیام موفقیت و مشاهدۀ کات سین. به پیش آرش بروید و بعد از صحبت با او، به سمت قفسه ها بروید. در آن جا کلت را بردارید و در بالاترین قفسۀ، موبایل و ردیاب را که آبی و قرمز هستید را بردارید و از در قرمز خارج شوید.

محل مراسم کلیسای خورشید:

به سمت راست بروید تا کات سین به نمایش دربیاید. سپس چراغ قوه خود را روشن کنید و به سمت راست بروید تا به موجود دیگری برسید. پس از صحبت های آن موجود چراغ قورۀ خود را خاموش و روشن کنید و از در کناری به راهروی بعدی بروید. حال آنقدر بروید تا ناگهان خخخ را ببینید. در اینجا دو انتخاب دارید.(پایان اول) اگر به پایین بروید، پایان فرعی را خواهید دید. برای مشاهدۀ پایان اصلی (پایان دوم) مجبور خواهید شد بازی را از ابتدا شروع کنید. اما اگر به را خود به سمت راست ادامه دهید با پایان اصلی مواجه می شوید.
پس از کمی رفتن به موجودی دیگر بر می خورید.. پس از صحبت با آن موجود و فونوس و کشته شدن فونوس، انگشت خود را در جهتی که خون حرکت می کنید، بر روی صفحه بکشید و هنگام به نمایش آمدن دایره قرمز رنگ، بر روی آن کلیک کنید. سپس کات سین بعدی به نمایش در می‌آید.

ساختمان معرفی نوشیدنی جدید Circle:

پس از صحبت های سینا، گوشی خود را در سبد سمت راست اسکنر قرار دهید و به سمت نگهبان بروید. پس از آن کمی به سمت چپ بروید تا نگهبان شروع به راه رفتن کند. در کنار ماکت قرمز رنگ بایستید و هنگامی که نور دوربین شروع به رفتن به سمت چپ کرد، زود بر روی ماکت کلید کنید تا برداشته شود. حال به سمت چپ بروید تا به گلدان برسید. در سمت چپ آن بایستید و وقتی که نور دوربین روی گلدان نیست، روی آن کلیک کنید تا سینا آن را بیندازد. صبر کنید تا نگهبان به طرف شما بیاید. حال ماکت را انتخاب کنید و به آرامی و بدون عجله بر روی بدن نگهبان کلیک کنید. سپس بر روی دایره های سبز و قرمز کلیک کنید تا نگهبان نقش بر زمین شود. حال کارت او (Circle Card) را برداشته بو آن بر روی آسانسور کلیک کنید و به داخل آن بروید. پس از صحبت های سینا، به سرعت به سمت آجر طلایی که در سمت دست راست نقاشی قرار دارد بروید و آن اجر را بردارید. با آجر نگهبان را بزنید و به سرعت به سمت آسانسور سمت راست بروید. صبر کنید تا نور دوربین از روی آن کنار بروید و با کارت بر روی آن کلیک کنید و به داخل آن بروید. پس از صحبت با آمادو، طبق جهت خون و دوایر پیش بروید تا نگهبان ها را زخمی کنید یا بکشید. سپس کارت قرمز آمادو (Alister Card) را بردارید و به سمت در بروید. با کارت قرمز آن را باز کنید و ادامه دهید. پس از رفتن به راهروی بعدی، در دیگر را با همان کارت قرمز باز کنید و پایان بازی را مشاهده کنید.

منبع sajad-fashaei.blog.ir

پایان بخش راهنمای بازی

بخش ۶

دانستنی ها

در این بخش دانستنی هایی درمورد مهدی فنایی و بازی ۴۱۱۴۸ قرار دارد.

آیا می‌دانستید ⁉️

- بنا بر گفته‌ی آقای فنایی، در ابتدا قرار بود **41148** ده اپیزود باشد. اما آقای فنایی آن را کوتاه و خلاصه کرد و در **4** اپیزود جای داد.

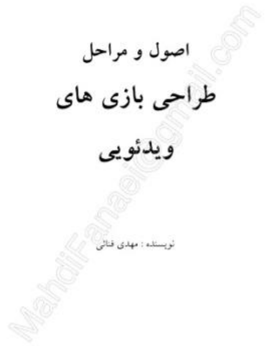
- در ابتدا نام استودیوی بازی سازی آقای فنایی، سفید بود.

- تنها حدود ۱۰درصد افرادی که در ایران ۴۱۱۴۸ را دانلود کردند، آن را خریداری کردند!

- آیا میدانستید آقای فنائی یک اپلیکیشن با نام (فان تاک فیلم) داشتند که فقط چندروز در کافه بازار ماند و پاک شد ؟!

از فضای این اپ هیچ عکس و فیلمی دردسترس نیست. اما فایل آن در کانال تلگرام ما وجود دارد و می‌توانید آن را دانلود و تجربه کنید.

لینک کانال تلگرام: https://t.me/FanaeiFans



آقای فنائی در سال ۱۳۹۱ یک کتاب ۸۰صفحه‌ای از تجربیات بازی‌سازی‌اش نوشته بود؛ اما به علت بالا رفتن قیمت دلار و در نتیجه گران شدن کاغذ، از چاپ آن منصرف شد و آن‌را رایگان منتشر کرد.

فایل zip و pdf این کتاب در کانال تلگرام ما موجود است.



آقای فنایی بازی‌ای به نام StarBall را ساختند.

دست چپِ شخصیت لی‌لی (کمی بالاتر از آرنج) قطع شده است.

(برای اطلاعات بیشتر، خاطرات سامین را مطالعه نمایید)

برخی از صداها و موسیقی هایی که در بازی 41148 هست، قبلا در داستان صوتی افسانه های هیلاس استفاده شدند.

پاسخ به یک سوال:

چرا اشیائی در بازی هستند که سینا به آنها واکنش می‌دهد ولی آنها را بر نمی‌دارد؟

هنوز دلیل مشخصی برای آنها پیدا نشده ولی اثبات شده تعداد کمی از آنها باگ بوده که در نسخه کامل حل شده. عده‌ای دیگر دارای منظور است و عده ای دیگر هم کاربردی ندارند و نمی‌شود با آنها کاری انجام داد.

مانند سنگ ریزه های براق در زیرزمین اپیزود سوم، بعد از دیدن گالسیا.

در کلیسای خورشید، قبل از رسیدن به درجه 6 نمی‌توان فونوس را ملاقات کرد.

همچنین برای ارتقا به درجه 6، مراسم ویژه‌ای در کلیسا برگزار می‌شود.

(برای اطلاعات بیشتر، خاطرات سینا را بخوانید)

🟢 **اگر کسی در کلیسای خورشید به درجه 23 ارتقا پیدا کند، می‌تواند خادمان پدر و آن موجودات شیطانی را ببیند. (که انسان های معمولی قدرت دیدن آنها را ندارند)**

❓**چگونه این اتفاق می‌افتد؟!**

ساحره ای به نام فوتولس، با شخص مورد نظر کار هایی می‌کند و ورد هایی می‌خواند که باعث می‌شود آن موجودات دیده شوند.

(⚠ برای اطلاعات بیشتر، خاطرات سینا را بخوانید)

🟢 **سینا مجسمه هایش را با پرینتر های سه بعدی در شرکتش (زئوس) (به انگلیسی: Zeus) می‌ساخته.**

(⚠ برای اطلاعات بیشتر، خاطرات سینا را مطالعه کنید)

🟢 **بالاترین درجه در کلیسای خورشید، درجه 33 می‌باشد.**

🟢 **موزیکی که در اولین رویارویی با آسمودوس می‌شنویم، در حقیقت یکی از موسیقی های ادیت شده بازی معروف The Evil Within است!**

منبع: کانال تلگرام FGSFans@

🟢 آقای فنایی یک حساب آپارات (به نام Fanaei) دارد که ویدیو های آموزشی و تفریحی در آن می‌گذارد.

لینک صفحهٔ آپارات آقای فنایی ⬇️

https://www.aparat.com/elisan

🟢 آقای فنایی، چند بازی فرعی و کوچک ساخته است.

چند بازی فرعی مهدی فنائی :

فان تاک ۱ ، فان تاک ۲ ، استار بال ، خط من ، در جستجوی امیرمحمد ، سرباز ایرانی و...



🟢 «تاریکی»، پروژه ای که قبل از بازی 41148 قرار بود ساخته بشه. اما کنسل شد و از بعضی ایده های آن در سری 41148 استفاده شد.

پایان بخش «دانستنی ها»

بخش ۷

طرح های هنری

در این بخش طرح های هنری (دست‌ساز و غیر دست‌ساز) قرار خواهند گرفت.

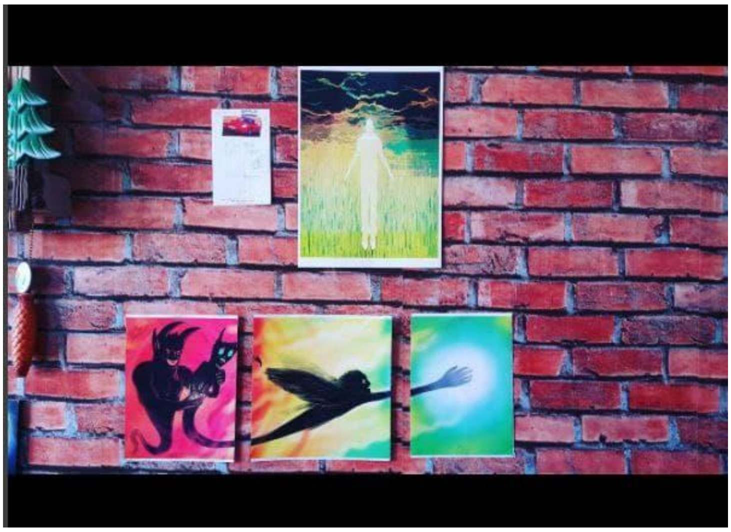
همچنین پوستر های رسمی چهار اپیزود بازی در آخر این بخش قرار دارد.

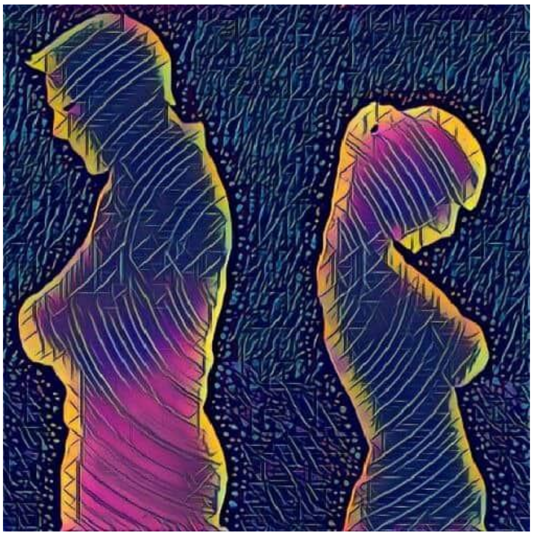

MOSTAFAESZ
ARTWORKS






@Fanaeifans





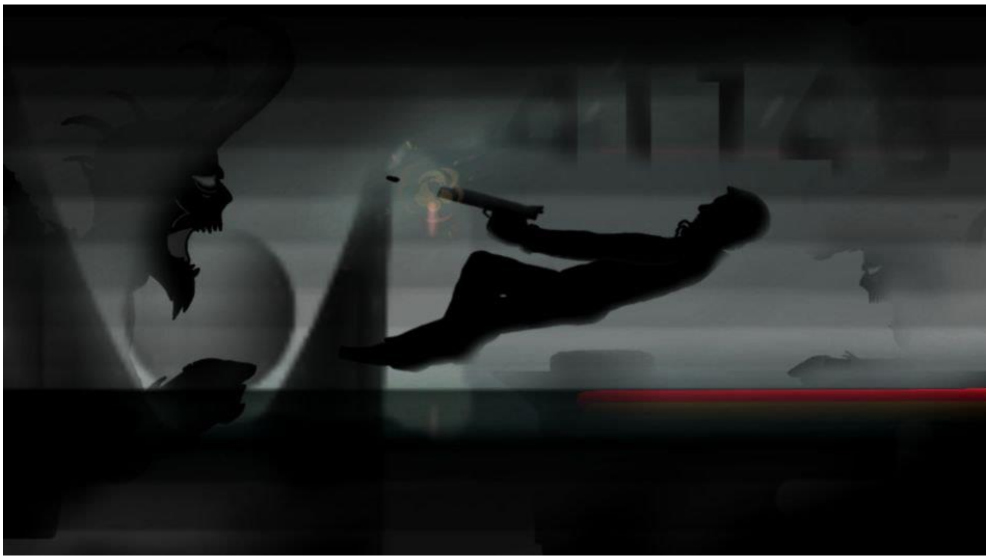





Scientia potentia est
Moein

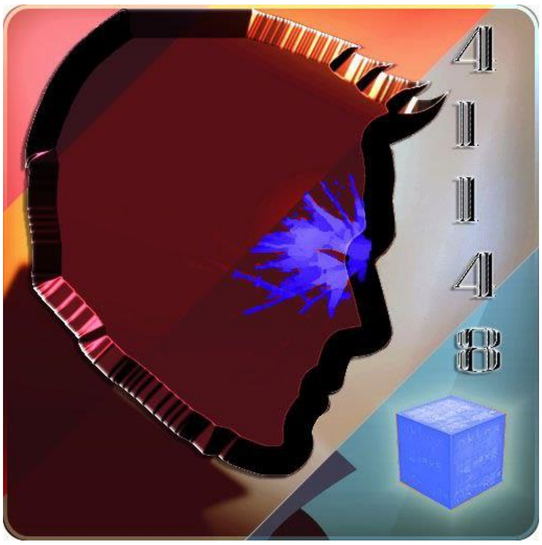



FGS








41148




خب آقای فونوس...میبینم که به نبرد تن به تن رسیدیم و حالا باید بری به جای که بهش تعلق داری
EDITED BY AMIRUNITY
mahdifanaei_game
Follow
mahdifanaei_game ادیتی دیگر از💯امیریونیتی💯
😋امیدوارم لذت برده باشید😋
#41148
#fanaeigames
#Edit
#41148Game
1negar1 چهههه خوبه ادیتاش😍
61 likes
FEBRUARY 1
Add a comment...


By: Mammadamin.br


A MAHDI FANAEI GAME
ART WORK BY:MAMMADAMIN.BR




تو بودی ادعای زیادی میکردی؟
آقا غلط کردم بخدا
!!!
by : milad dehghanian


Amir Kilani ARTWORKS · PHOTOGRAPHY
4



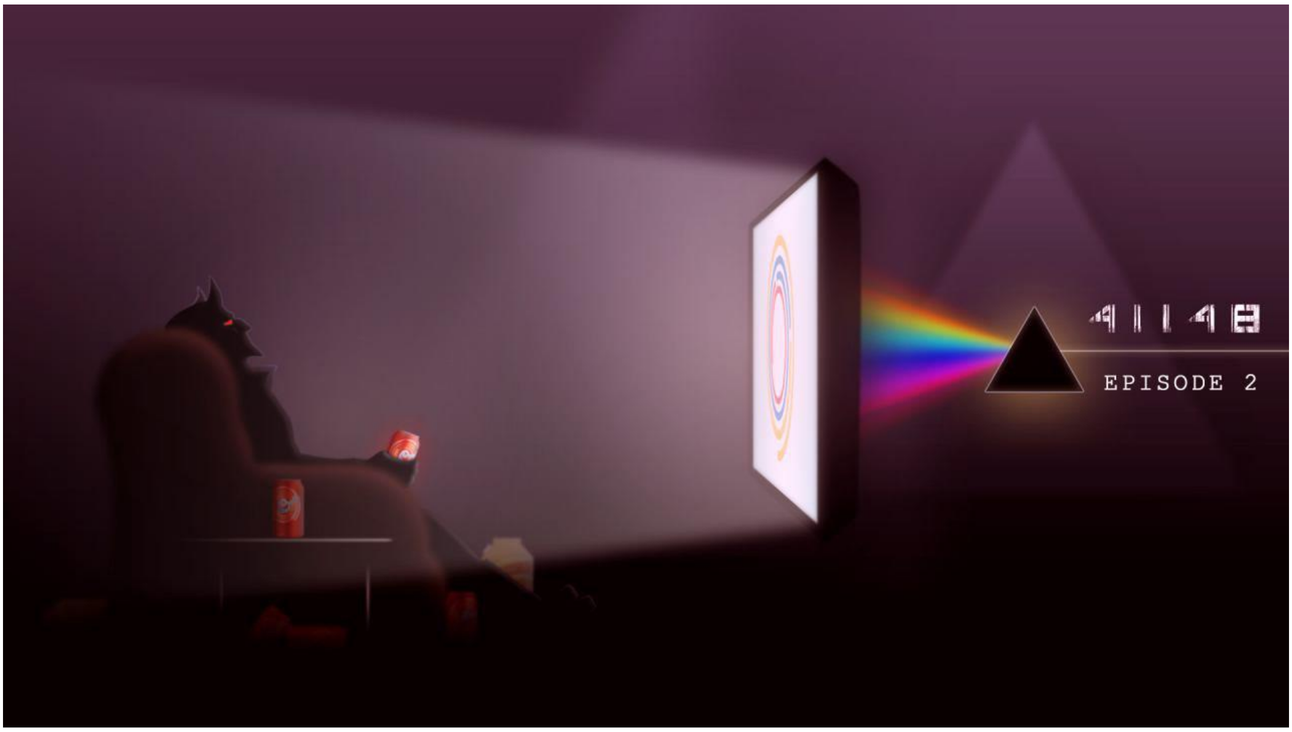
مکعب سیاه، ساخته شده توسط یکی از علاقه مندان به بازی 41148، با آی دی Black cloner

✳ سازندگان: در تصاویر نوشته شده

اگر نوشته نبود، منبع آنها مشخص نیست.

پوستر های رسمی چهار اپیزود بازی :









پایان بخش «طرح های هنری»

بخش ۸

سایر موضوعات

سایر موضوعات مانند آشنایی با سازنده بازی (مهدی فنایی)، بازی های بیشتر و... در این بخش قرار می‌گیرند.

مهدی فنائی :





آقای مهدی فنائی اهل زاهدان می‌باشد؛ اما درحال حاضر در کرمان زندگی می‌کند.

او در قدیم فعالیت‌هایی در نقد و بررسی بازی‌ها و سایت گیم ایمگ داشته است.

سازنده بازی های

سرزمین رویا

41148

1:011

خونه ما

گرو گان

(+چند بازی فرعی مانند فان تاک ۱ ، فان تاک ۲ ، استار بال ، خط من ، در جستجوی امیرمحمد ، سرباز ایرانی و...)

و داستان افسانه های هیلاس

همچنین ایشون دبیر هنر هم هستند.

بازی سرزمین رویا ۲ (غیررسمی) :



🔶 پست قدیمی آقای فنائی در اینستاگرام، درمورد 41148 و سرزمین رویا (زمان پست: سال ۱۳۹۸) :

بعد از ساخت بازی 41148 ایمیل های زیادی از کاربرانی دریافت کردم که قصد داشتند برای ساخت ادامه بازی از من اجازه بگیرند. این اتفاق چند سال پیش برای بازی سرزمین رویا هم افتاد و کاربری برای مدت خیلی زیاد اصرار کرد که ادامه بازی سرزمین رویا را بر اساس داستان خودش بسازد. من هم مجبور شدم به ایشان اجازه دهم و این بازی با نام سرزمین رویا وی تو ساخته شد که «به هیچ وجه ادامه رسمی بازی سرزمین رویا نیست.»

متاسفانه بعد از ساخت هر بازی، این مشکل بوجود می آید و عده ای به دنبال این هستند که از موفقیت بدست آمده استفاده کرده و بازیی در ادامه و بر اساس همان داستان و شخصیت ها بسازند.

جواب من در ایمیل ها به این دوستان همیشه این هست که: به دنبال خلق شخصیت ها و دنیاهایی جدید از ذهن خودتون باشید.

آرزوی موفقیت 👍

بهتر است بدانید پروژه رسمی سرزمین رویای ۲ واقعا در حال ساخت بوده که مهدی فنایی پروژه را کنسل کرده و سال ها بعد، 1:011 را ساخته.

بازی «خط من» (My Line) :



بازی ایرانی "خط من" تیراندازی اکشن (اثر مهدی فنایی)

(یکی از بازی های قدیمی و فرعی مهدی فنایی)

توضیحات: بازی خط من، یک بازی 2 بعدی در سبک پلتفرم – اکشن است با موضوعات ترسناک و معمایی. در صورتی که شما بتوانید بازی اصلی را تمام کنید، قسمت "جایزه" ی بازی فعال می شود که در آن خواهید توانست به سبک بازیهایی همچون "گیتار هیرو" یکی از ترانه های عرفان را بازی کنید! تمام قسمتهای این بازی توسط استودیوی بازی سازی فنائی و در عرض کمتر از 3 ماه ساخته شده است.

خلاصه داستان بازی: عرفان (خواننده ایرانی) به همراه دوستانش، خشایار و افرا تصمیم می گیرند به ایران بیایند. همه چیز عالی است تا اینکه در نزدیکی تهران، هواپیمای آنها بر اثر حادثه ای، در جنگلی ناشناخته سقوط میکند... هنگامی که عرفان به هوش می آید، خود را در کنار لاشه هواپیما می بیند. در حالیکه هیچ جنازه ای در اطراف آن نیست!

حال عرفان باید به دنبال دوستانش بگردد و راز این حادثه را کشف نماید. اتفاقاتی عجیب و ترسناک در انتظار اوست...

مهدی فنایی در مورد ساخت مراحل گفته:

"خط من" بگذارید یه اعترافی بکنم!! من ابتدا برای خودم یه ایده‌ی اولیه طراحی کردم که عرفان میخواد بیاد ایران و وسط راه هواپیماش سقوط می‌کنه توی یه جنگل! بعد تصمیم

گرفتم یه مقدار مایه های آدم خواری هم به بازی اضافه کنم، پس توی راه عرفان، یه زندان قرار دادم که توش یه زامبی حبس شده بود. بعد مثل کسی که از هیچی خبر نداره، کم کم رفتم جلو و داستان و مراحل رو به تدریج طراحی کردم. از خودم می پرسیدم، خوب الان قراره چی اتفاق بیفته؟! این مرحله باید چه شکلی باشه. یهو ایده ای میومد و همون رو طراحی میکردم و داستان رو میبردم جلو! در واقع طرح کامل و جامعی از همون اول واسه بازی نداشتم! ولی خوب، بد هم نشد.

منبع: flashkhor.com

لینک دانلود این بازی برای ویندوز، در کانال تلگرام ما (@FanaeiFans) وجود دارد.

بازی «سرباز ایرانی» (Persian Soldier) :





🎮 بازی «سرباز ایرانی»، پروژه ای هست که قرار بود در سال 1387 توسط مهدی فنائی ساخته بشه؛ اما به دلایل مختلف، نیمه کاره باقی موند.

(تیزر بازی سرباز ایرانی در کانال تلگرام ما وجود دارد)

فنائی گیم استودیو و بازی های ماجرایی از دیروز تا امروز :



چند نقد کوتاه از بازی ۴۱۱۴۸ :



بازی‌های پیشنهادی دیجیتالی و گروهی

در بیشتر مواقع نادیده گرفته می‌شوند.
این بازی ادونچر تا حدودی یادآور اثر جذاب
The Silent Age است؛ هرچند داستان آن
کاملا زاده‌ی ذهن مهدی فنایی سازنده‌ی بازی
است. تا به امروز سه قسمت از این بازی عرضه
شده و قسمت چهارم آن به تازگی در اختیار
مخاطبان قرار گرفته. داستان بازی درباره‌ی
مرد بی‌نامی است که هیچ ایده‌ای از گذشته‌ی
خود ندارد و باید در طول قسمت به هویت
خودش پی ببرد. در حال سه قسمت ابتدایی
این بازی به صورت رایگان قابل دانلود هستند.
در این قسمت بالاخره هویت شخصیت اصلی
فاش می‌شود و او باید مأموریت نهایی خود را
به پایان برساند.

Android | 3000 Toman

بار ابعاد شخصیتی شوالیه‌ی تاریکی را به نمایش

15

Episode 4: 41148

در جست‌وجوی هویت

۴۱۱۴۸ جزو معدود
بازی‌های موبایل ایرانی است که روی
شخصیت‌پردازی و پیچش‌های داستانی متمرکز
است ویژگی‌هایی که در دیگر بازی‌های وطنی







کلیک

یکشنبه ۷ شهریور ۱۳۹۵ / شماره ۵۸۰

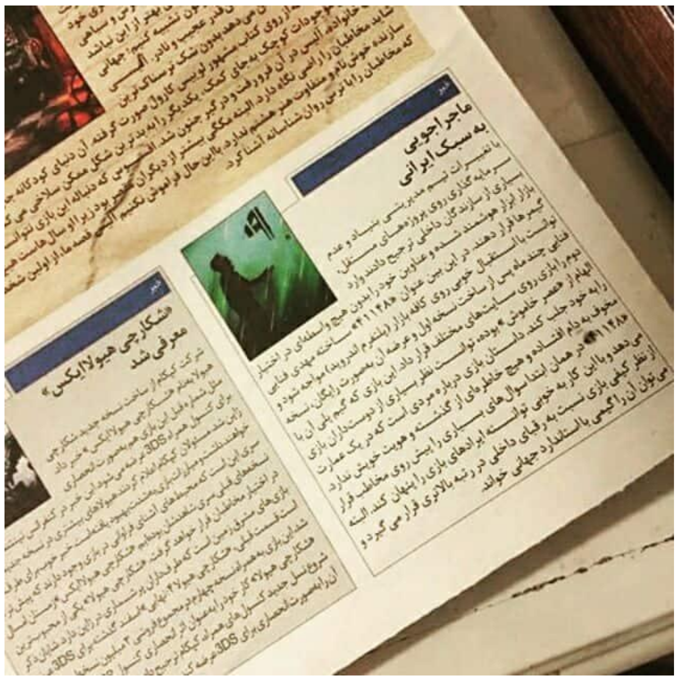
41148:4

بازی — اندروید — مهدی قنایی — ۲۴ مگابایت

کشف رمز و آلودگی

قسمت چهارم و آخر از بازی معمایی – جنایی ۴۱۱۴۸ همین هفته روی کافه‌بازار قرار گرفت. این بازی متفاوت، روایتگر داستان مردی است که در ساختمانی عجیب، پر از خرابی و اجساد انسان‌ها به هوش می‌آید، اما هیچ حافظه‌ای از هویت و گذشته خود ندارد. شما باید به او کمک کنید راز این اتفاقات هولناک را کشف کرده و گذشته خود را به خاطر بیاورد. در ادامه سینا، قهرمان داستان، سرانجام به هویت واقعی خود پی می‌برد، اما این پایان ماجرا نخواهد بود و برای به پایان رساندن ماموریت خود، با شخصیت‌هایی جدید، مکان‌های مخفی و اتفاقات وحشتناک مختلفی روبه‌رو خواهد شد. گیم‌پلی متفاوت و گرافیک خاص این بازی همگی در موفقیت قسمت‌های قبلی نقش داشته و همین روند در قسمت چهارم نیز ادامه داشته است. اما شاید مهم‌ترین عامل جذابیت ۴۱۱۴۸ را باید داستان غنی و درگیرکننده آن دانست که شما را برای دانستن درباره سرنوشت سینا و دیگر شخصیت‌های داستان کنجکاو می‌کند. این بازی ۳۰۰۰ تومان قیمت دارد.

goo.gl/JZt6Ns





ارتش یک‌نفره!

سپهر ترابی
sepehrtorabi1997@gmail.com



۴۱۱۴۸ (اپیزود ۳ و ۴)

ساخته‌ی اپیزودیک مهدی فنایی با گذشت هر قسمت پخته و پخته‌تر می‌شود. در قسمت سوم، شاهد اضافه شدن شخصیت‌های جدید و تعامل آن‌ها با سینا تنا هستیم. قسمت سوم برای اولین بار در مجموعه به سراغ فضاهای بزرگ‌تر و درگیر کردن مخاطب با محیط‌های جدید و باز می‌رود. معماها به شکلی هوشمندانه در محیط پخش شده‌اند و برای حل کردن آن‌ها نیاز به تعامل با شخصیت‌ها و آیتم‌هایی خواهید داشت که در طول مراحل مشاهده می‌کنید. فرم روایی بازی با گذشت زمان پخته‌تر می‌شود و به سوالاتی که مدت‌ها در ذهن مخاطب باقی مانده بود به آرامی پاسخ می‌دهد. درست به‌مانند قسمت دوم، سازنده‌ی بازی تاکید دارد که برای پی بردن به تمامی اسرار و رموز آن، باید چندین بار ۴۱۱۴۸ را به پایان برسانید تا بخش‌های مخفی نیز برایتان قابل دسترس باشند. در ادامه و با عرضه‌ی قسمت چهارم، مشخص شد که مهدی فنایی قصد دارد تا با معماهای پیچیده و محیط گسترده‌تر، بار دیگر مخاطب خود را شگفت‌زده کند. بازی در قسمت چهارم به بسیاری از سوالات گیمرها پاسخ داد و روند داستانی خود را برای رسیدن به نقطه‌ی اوج و به دنبال آن پایان آماده کرد. نکته‌ی جالب توجه دیگر در رابطه با ۴۱۱۴۸، پیشرفت بصری آن در جریان هر اپیزود است. با وجود آن‌که طراحی بصری بازی بر عهده یک نفر بوده و تغییر چندانی در سبک بصری آن دیده نمی‌شود اما می‌توان پیشرفت را به وضوح در بازی لمس کرد. این پیشرفت شامل سایه‌زنی‌ها، تکسچرهای محیطی و همچنین تغییر هوشمندانه‌ی پالت‌های رنگی بازی می‌شود. همچنین سازنده ۴۱۱۴۸ توانسته است تا با اضافه کردن حالت GunRage، ارزش تکرار ساخته‌ی خود را چند برابر کند. این بخش پس از به پایان رساندن خط داستانی قسمت چهارم در اختیار گیمر قرار می‌گیرد و به بهانه‌ی خوبی بدل می‌شود تا آخرین قسمت منتشر شده از بازی تا به حال را بازی دیگر تجربه کنید.

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

چرا FGS ؟

❓چرا نام استودیوی بازی سازی مهدی فنائی، FGS است؟

سه حرف FGS مخفف Fanaei Game Stodio می‌باشند.

F = Fanaei

G = Game

S = Studio

چرا 865 هم در تصویر مشخص است؟

F = 8

G = 6

S = 5

صفحه آپارات مهدی فنائی :

آقای فنایی یک حساب آپارات (به نام Fanaei) دارد که ویدیو های آموزشی و تفریحی در آن می‌گذارد.

لینک صفحه آپارات ایشان: https://www.aparat.com/elisan

❗شایعه دروغ درمورد بازگشت گالسیا در اپیزود سوم ۴۱۱۴۸

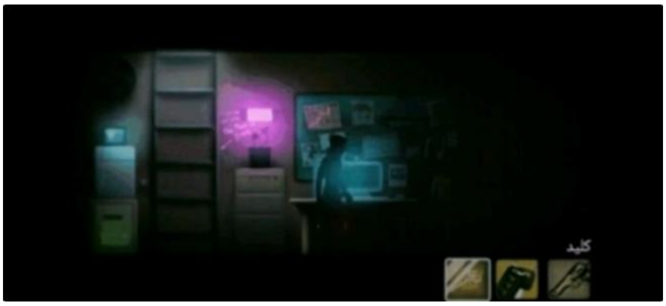
برخی می‌گویند در زیرزمین اپیزود سوم، بعد از معامله‌ی سینا با گالسیا و ناپدید شدن او، اگر چند دقیقه در آنجا بمانیم، گالسیا برمی‌گردد و اطلاعات را بهمان می‌دهد.

که این موضوع کاملا اشتباه است.

تا به حال هیچ موردی از بازگشت گالسیا در اپیزود سوم مشاهده نشده.

گیف غیر واقعی :

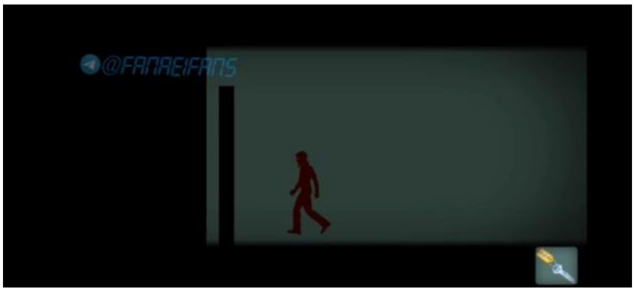




🔑 دو تصویر از یک گیف غیرواقعی که یک کلید مخفی را نشان می‌داد.

!! این گیف سال‌ها پیش در برخی از گروه و کانال‌های تلگرامی منتشر شد و خیلی ها را گمراه کرد!

باگ های عجیب نسخه‌ی قدیمی 41148 ! :





در نسخه های قدیمی 41148، باگی وجود داشت که با چند بار کلیک کردن متوالی، سینا می‌توانست از دیوار عبور کند!

این باگ در برخی اپیزود ها مانند اپیزود اول و سوم وجود داشت که با انتشار نسخهٔ ویژه 41148، رفع شده است.

(ویدیوی این باگ در کانال تلگرام FanaeiFans@ وجود دارد)

اسم بازی 41148 و 1:011 را چگونه بخوانیم؟ :



نام این دو بازی با اعداد است و می‌تونید اونارو هر طوری که راحتید، بخونید.

با این حال نام رایج 41148 که مخاطبان استفاده می‌کنند، «چهل و یک صد و چهل و هشت» و «چهارصد و یازده چهل و هشت» می‌باشد.

نام رایج 1:011 ، «یک صفر یازده» و «یک دونقطه صفر یازده» می‌باشد.

✨ جلوه های گرافیکی در بازی 41148 :



⬆️ تفاوت بازی 41148 با جلوه های گرافیکی (تصویر پایین) و بدون جلوه های گرافیکی (تصویر بالا)

📝 بخشی از خاطرات سینا و لی لی :

بخشی از خاطرات سینا:

کلی با سانا صحبت کردم و بهش گفتم که می تونم فراریش بدم، ولی اون قبول نکرد. درست قبل از شروع مراسم، لی لی بعد از مدتها بهم زنگ زد و گفت که داره با یکی از اعضای سازمان ازدواج می کنه!

بخشی از خاطرات لی لی:

تازه متوجه کف اتاق شدم. بابا و اون زنه روی زمین افتاده بودن! زیر بدن زن کلی خون جمع شده بود و گردن بابا هم به شکل عجیبی تاب خورده بود! آقای الهاشمی فقط گفت: متاسفم!...

⚠️ می‌توانید خاطرات را به صورت کامل در بخش اکسترا (در نسخه جدید: داستان ها و راز ها) خریداری نمائید.

😅 از شوخ طبعی های مهدی فنائی :

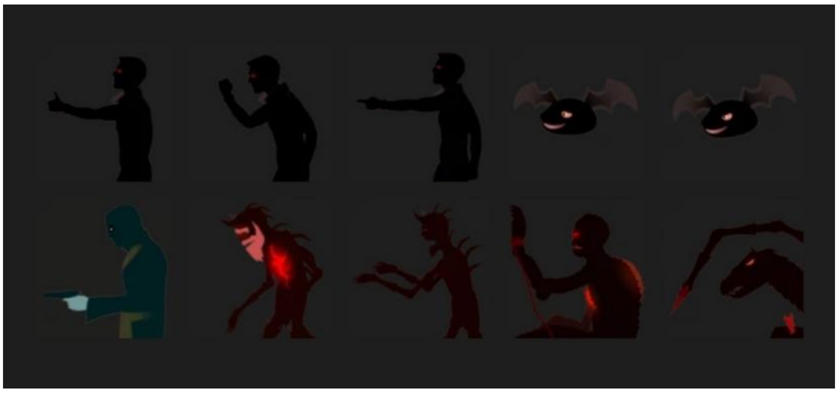


پادکست های مهدی فنائی :

میتوانید در اپلیکیشن Castbox با سرچ «گستاخ» پادکست های مهدی فنایی را پیدا کنید.

تا کنون دو فصل از پادکست گستاخ منتشر شده است.

استیکر های ۴۱۱۴۸ در تلگرام :



می‌توانید تمام استیکر های بازی 41148 را در کانال تلگرام ما پیدا کنید.

کافی است هشتگ #استیکر را در آن جستجو نمایید.

ماجرای اخبار ۲۰:۳۰ :

پس از انتشار اپیزود اول بازی ۴۱۱۴۸، ویژه‌برنامهٔ «صرفاً جهت اطلاع» از شبکهٔ ۲۰:۳۰، به دلیل وجود نمادهایی خاص و شیطان‌پرستانه در بازی، آن را محکوم کرد و فضای سنگینی علیه آن ایجاد نمود. این موضوع باعث شد مهدی فنائی، سازندهٔ بازی، مدتی نسخهٔ اول را حذف کند. اما بعدها، بازی را همراه با اپیزود دوم مجدداً منتشر کرد.

مهدی فنائی بعدها درمورد این ماجرا گفت: وقتی اخبار ۲۰:۳۰ فضا رو برای بازی ۴۱۱۴۸ متشنج کرد، خبرنگاران محترم صدا و سیما، زحمت بررسی محتوای بازی رو به خودشون نداده بودن و حتی وقتی پی به اشتباهشون بردن، خبری از عذرخواهی نبود...

البته این ماجرا تبلیغ خوبی برای ۴۱۱۴۸ شده بود.

ارتباط با ما:

می‌توانید در گروه تلگرامی FgsGap@ و یا جی‌میل fanaeifans@gmail.com با ما در ارتباط باشید.

گروه و کانال تلگرامی ما :

لینک کانال تلگرام : https://t.me/FanaeiFans

لینک گروه تلگرام: https://t.me/fgsGap

محتوای کتاب به‌روزرسانی خواهد شد.

درصورت مشاهده هرگونه کمبود یا ایراد در کتاب، به ما اطلاع دهید تا در ویرایش های بعدی برطرف شوند.

تاریخ آخرین ویرایش: ۱۴۰۵/۰۵/۰۱